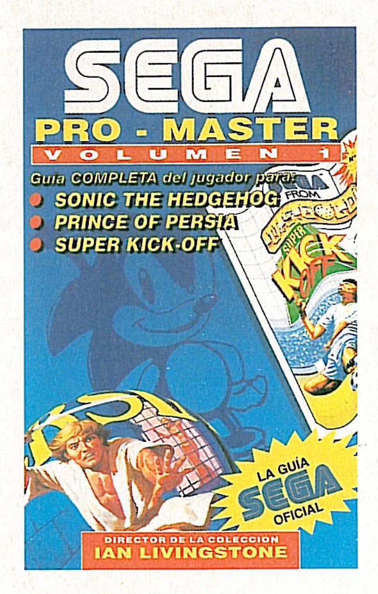
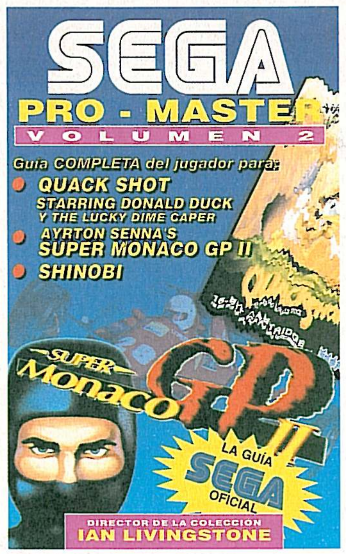
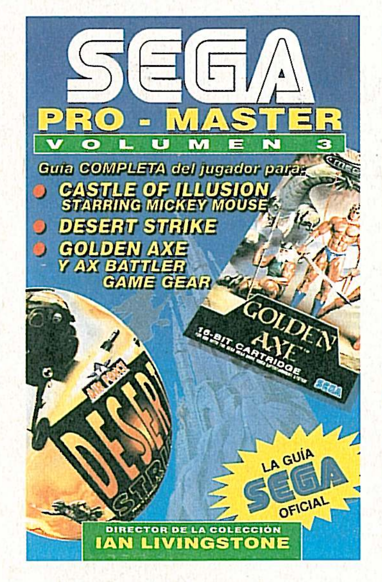
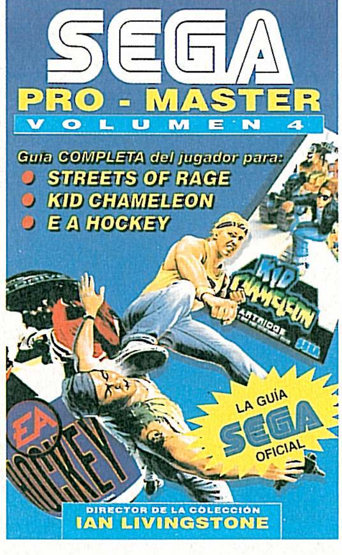

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 1
Guía COMPLETA del jugador para:
SONIC THE HEDGEHOG
PRINCE OF PERSIA
SUPER KICK-OFF
SEGA
FROM
U.S. GOLD
SUPER
KICK OFF
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 1
Guía COMPLETA del jugador para:
SONIC THE HEDGEHOG
PRINCE OF PERSIA
SUPER KICK-OFF
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 2
Guía COMPLETA del jugador para:
QUACK SHOT
STARRING DONALD DUCK
Y THE LUCKY DIME CAPER
AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP II
SHINOBI
Super Monaco GP II
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

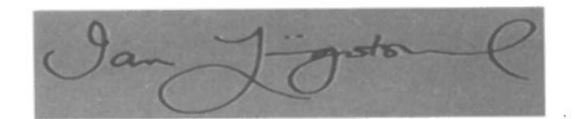

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 3
Guía COMPLETA del jugador para:
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
DESERT STRIKE
GOLDEN AXE
Y AX BATTLER
GAME GEAR
GOLDEN AXE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4
Guía COMPLETA del jugador para:
STREETS OF RAGE
KID CHAMELEON
E A HOCKEY
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

PREFACIO

Los juegos de consola son una parte muy importante de la vida de muchas personas y me siento especialmente satisfecho de poder participar en esta colección tan emocionante. Hay muchos juegos que el jugador nunca alcanza a ver completamente. Con la ayuda de estos libros, no sólo será capaz de terminar los juegos sino que también conocerá cosas sobre su origen, creación y sobre sus secretos ocultos, y ¡sobre la forma de lograr grandes puntuaciones! Espero que los disfrutéis y saquéis provecho de ellos.

¡Buen juego!





Texto de Jason Orbaum

Gráficos de Matthew Woodley
& James McCormack

Cubierta y distribución de Words & Pictures

Director de la colección Ian Livingstone

EDICIONES APÓSTROFE, S.L.

Primera edición de bolsillo publicada por
Simon & Schuster Ltd., Londres, 1992

Llançà, 41. 08015 Barcelona

ISBN: 84-455-0060-0 (Obra completa)
ISBN: 84-455-0061-9 (Vol. 1)

Depósito legal: B. 41.447-1992

Impreso por Romanyà Valls
Verdaguer, 1. Capellades (Barcelona)

Impreso en España
Printed in Spain

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Sega Pro-Masters, las guías oficiales Sega para sacar el máximo provecho de tus juegos. Cualquiera sea el modelo de máquina Sega que tengas, en estas páginas encontrarás todos los secretos que te permitirán llegar a ser un super jugador. Todos los títulos de esta serie (ver anteportada para el resto de libros) han sido escritos por escritores de videojuegos bajo la dirección de Ian Livingstone. Ian es coautor de las muy vendidas series *Fighting Fantasy Gamebook*, inventor de varios juegos de mucho éxito y una autoridad en los juegos de fantasía.

ÍNDICE

Empezando por el principio

Guía para jugadores inexpertos

Es la primera vez que ves una de estas máquinas Sega, estás frente al televisor con una pila de libros y cables y trocitos de plástico negro, estás algo preocupado porque quieres grabar una película que van a poner dentro de un rato y tienes en mente la imagen de dos horas de cinta de vídeo llena de *Sonic the Hedgehog*... bueno, siéntate, relájate y continúa leyendo, juntos vamos a aclarar todo esto.

Este libro cubre tres tipos diferentes de máquinas Sega: la Mega Drive, la Master System y la Game Gear. Nuestra primera tarea será averiguar qué tipo de máquina es la que tú tienes. Esto no va a ser muy difícil, ni tan solo para los más principiantes, pues el nombre de la máquina está escrito en letras muy grandes en la caja. Si por algún motivo sólo tuvieses la máquina pero no la caja podrás encontrar el nombre en la misma máquina... ¿lo tienes? Bien, pues vamos a empezar.

Si tienes una Game Gear puedes ir directamente a la página 10 (a no ser que tengas un profundo deseo de aprender cómo funciona un sistema que no tienes, en cuyo caso esta sección es para ti).

Tanto Mega Drive como Master System están estructuradas de forma similar. Tienen tres componentes básicos: la consola en sí, la fuente de alimentación y el cable de televisión. Los tres pueden identificarse fácilmente... la consola es grande y está hecha de plástico, la fuente de alimentación lleva una clavija y el otro cable es el cable de la televisión.

Enchufa la fuente de alimentación a la parte posterior de la consola (el enchufe está en el lado izquierdo de la máquina). Y seguidamente enchufa el sistema a la red principal.

Conecta la parte más larga del cable de televisión en el enchufe de la parte posterior de la consola que está marcado como «RF OUT». No es ni necesario ni de utilidad alguna entender lo que quiere decir «RF OUT», de manera que no voy a aburrirte con ello.

Ahora viene la parte más peliaguda de toda la operación... Encontrar el sitio en la parte posterior de la televisión donde está enchufada la antena. Desenchúfala y conéctala al enchufe que hay en la cajita del cable de televisión. Ahora enchufa la parte más corta del cable de televisión allí donde has desenchufado la antena de la tele. Es pan comido.

Si el interruptor de este cable está colocado en TV o ANT (según el sistema que tengas) podrás mirar normalmente la televisión y el vídeo; de momento déjalo en la otra posición.

Asegúrate de que el interruptor principal está cerrado, coge el cartucho del juego y colócalo en la ranura de la parte superior de la máquina con la etiqueta mirando hacia ti. No tengas miedo de apretar fuerte, el cartucho tiene que insertarse en la ranura y no sólo descansar sobre el agujero.

Enciende la máquina y busca un canal del televisor que no se utilice normalmente hasta que aparezca la imagen (debería aparecer en el mismo canal en el que se ve el vídeo, si tienes uno). Cuando la recepción de la imagen sea clara y se oiga el sonido (si has colocado *Sonic* será música) ya estarás listo para empezar. Los que tengan Mega Drive y Master System pueden saltarse el resto de estas páginas.

Instrucciones para poner en marcha Game Gear

Sed nuevamente bienvenidos propietarios de Game Gear... vuestra máquina es muy fácil de poner en marcha. Enchufa el cable de conexión a la red principal y el otro extremo a la parte posterior derecha de la máquina. El interruptor se encuentra justo al lado de donde enchufas, éste es el interruptor principal, pero antes de abrirlo aseguraros de que habéis colocado un juego con la etiqueta saliendo de la parte posterior de la máquina. Abre el interruptor... y ya estáis en ello.

Para que la máquina funcione como portátil se tienen que utilizar pilas de 6 AA. Éstas simplemente se tienen que colocar bajo la tapa de la parte posterior de la máquina y encender.

Existen varios periféricos disponibles para toda la serie de consolas SEGA. Hay adaptadores para poder utilizar juegos de Master System en Mega Drive o en Game Gear, y también existe un dispositivo muy útil para ver la televisión en la máquina Game Gear. Puede disponerse de la plétora habitual de joysticks tanto para el Master System como Mega Drive, y los propietarios de Game Gear pueden además aumentar su satisfacción con un artilugio que permite conectar entre ellas hasta cuatro máquinas Game Gear.

De todas maneras la inversión más grande del dinero que has ganado con el sudor de tu frente o has sableado, vas a hacerla en los juegos en sí, de los cuales ininterrumpidamente aparecen más y mejores títulos. La mejor forma de saber qué es lo que está de moda y qué no, en el tema de juegos, es comprar una o varias de las revistas que regularmente informan sobre los productos SEGA. Existen varias publicaciones que pueden encontrarse en la mayoría

de quioscos, cada una de ellas con su propio estilo. Prueba unas cuantas para saber cuál es la que más te gusta, y te mantendrás informado de las últimas versiones así como de los trucos y pistas de la creciente comunidad SEGA.

Pero no estamos aquí para hablar de máquinas SEGA... vamos al grano.

¡No se preocupen!

Guía amistosa para padres preocupados

Al contrario de lo que los prejuicios populares inducen a creer, jugar con videojuegos no va a perjudicar la salud de su hijo. De hecho su hijo aprenderá muchas técnicas útiles jugando con los videojuegos.

Actualmente existe una gran variedad de tipos de juegos, pero todos ellos requieren que se utilice una combinación de pensamiento y coordinación manos-ojos. La mayoría de juegos que pueden encontrarse en el mercado requieren la utilización de técnicas de memoria para progresar pasado el primer nivel del juego, prácticamente todos los juegos inducen a su hijo a ejercitar la visión periférica (la habilidad de ser rápidos y reconocer objetos fuera del punto focal de visión), lo que a su vez le llevará a tener una viveza para los deportes y para la vida en general (la visión periférica es una de las cosas que utilizamos para cruzar una calle muy transitada, o cuando estamos conduciendo un coche).

Ya han pasado los días de «Pong» y «Space Invaders». La juventud actual encuentra estos juegos tan divertidos como lavar el coche o hervir un huevo. La generación actual de jugadores quieren juegos que sean rápidos y dinámicos, que requieran estrategia y habilidad mental. Es importante tener en cuenta que los juegos que más éxito comercial han tenido durante los últimos años son aquellos que obligan al jugador a resolver enigmas (lógicamente similares a los que se utilizan para averiguar el CI).

De todas maneras, como padres, hay algunos

temas de interés que deberían mencionarse aquí. Primero y más importante, no es el hecho de jugar un juego lo que va a dañar al niño en forma alguna, sino que lo que puede tener efectos secundarios negativos es el exceso de un juego. Si por ejemplo su hijo no hace otra cosa que sentarse día tras día solo en frente del televisor, estará desaprovechando la oportunidad de tener interacciones sociales positivas y como resultado de esto es posible que no desarrolle tan rápidamente las técnicas de comunicación. De todas formas se tiene que hacer hincapié en que para muchos grupos de jóvenes jugar a estos juegos es una forma de actividad social que implica la participación de más de una persona a la vez, consultas e intercambio de trucos, además los videojuegos ofrecen mucho a aquellos que no están dotados para el deporte y que hasta hace poco eran los marginados tácitos de la comunidad escolar.

Estar mirando la pantalla durante largos períodos de tiempo (varias horas) sin interrupción, puede provocar dolores de cabeza (se ha comprobado que hay operadores de pantalla en grandes empresas que sufren de ello), pero no hay duda que combinar la televisión con la utilización de juegos es mucho más constructivo que la mayoría de programas de televisión.

Una de las quejas más peculiares que afectan a los jugadores es lo que popularmente se conoce como «Pulgar de joystick» o «Pulgar de joypad». Básicamente esto significa que su hijo tiene una ampolla en aquella parte del dedo que se coloca sobre el joypad o joystick. En caso de que esto sucediera no se preocupe, no es más peligroso que las ampollas y calambres que pueden aparecer cuando se empieza a practicar un instrumento de música. Los videojuegos

representan una forma de ejercicio de los dedos, muñecas, ojos y mente.

Ha habido cierta preocupación sobre la naturaleza violenta de los videojuegos, pero el mercado parece estar moviéndose hacia juegos no violentos más «monos», como *Sonic the Hedgehog* —en este juego no hay muertes sin orden ni concierto, sino que se trata de liberar varias criaturas peludas (por esto lo de «monos»)— no hay pruebas de que jugar a juegos violentos haga que sus hijos sean más violentos, de hecho para muchos chicos el juego actúa como una forma de catarsis. Jugar a guerras en una pantalla de vídeo no es más peligroso que hacerlo en el patio de la escuela, y los chicos lo han estado haciendo durante generaciones. Curiosamente las chicas no parecen estar interesadas en los juegos más violentos (se trata de una tendencia, no de una afirmación categórica), cosa que podría sugerir que los juegos están cubriendo una necesidad más que provocar un desorden del comportamiento.

No hay duda de que los juegos en sí son altamente adictivos —tienen que serlo, en caso contrario no habría nadie que quisiese jugar con ellos— y es a este aspecto al que deben prestar atención los padres preocupados. El síndrome de «otro juego» puede mantener a un chico (o a un adulto para el caso) delante de una pantalla durante horas cada vez, el jugador posiblemente no se dará ni cuenta de la cantidad de tiempo transcurrido. Es importante que las actividades recreativas de su hijo no consistan solamente en juegos de interior, sino que debería animarle a practicar hobbies físicos para complementar los videojuegos.

En el ámbito educacional su hijo desarrollará el pensamiento lógico ya que éste es necesario para la

mayoría de juegos existentes en el mercado, esto puede llevarlo a desarrollar una habilidad innata para las matemáticas aplicadas y con toda certeza le facilitará la lectura de literatura computacional.

Existen juegos que fomentan las técnicas creativas, y el ritmo implícito en los videojuegos puede ayudar a aquellos que tengan un sentido musical. Lo que no van a ofrecer los videojuegos es ningún tipo de ayuda en lo referente a literatura, ni una mejor comprensión de la lengua.

Para los padres de chicos adictos es reconfortante saber que a la larga esta adicción pasará sin dejar ningún tipo de secuelas permanentes y en lo que a adicciones se refiere quizá ésta sea la opción más saludable.

Jason Orbaum

A Bozz,
sin quien hoy no estaría aquí sentado.

Con especial agradecimiento a:
Barry Jafrato, Julian Clayton, Lizzie Wright
e Indra Goonewardene-Jackson
por hacer posible esta colección.

SONIC THE HEDGEHOG



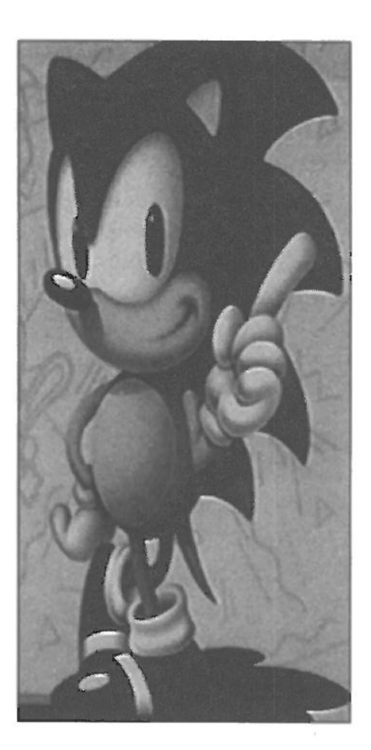
Sonic The Hedgehog

SEGA



HISTORIA DEL JUEGO

Destinado a pasar a la posteridad junto con Space Invaders y Manic Miner, y seguramente el mejor juego que nunca habrás jugado... ¿qué es lo que hace de Sonic *algo tan especial?*



- *Sonic the Hedgehog* es un juego relativamente nuevo y es diferente de los otros dos juegos que se presentan en este libro porque apareció en primer lugar en las máquinas SEGA en lugar de aparecer en otras máquinas de 16 y 8 bits.

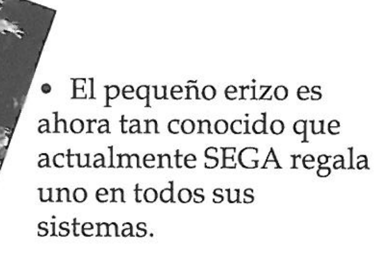
- El juego apareció en primer lugar para Mega Drive donde estaba llamado a ser el juego para vender las máquinas SEGA. En Mega Drive *Sonic* sería el Ferrari del mundo de los juegos, tiene un aspecto fantástico, suena soberbiamente y da la sensación de un millón de dólares —no es que yo haya tenido nunca un millón de dólares, pero quiero decir que se juega fantásticamente.

- *Sonic* se hizo popular a partir de que se utilizó en el programa de televisión «Games Master».

HISTORIA DEL JUEGO

Con el soporte de Patrick Moore, era imposible pensar que este juego no sería un éxito.

• Después de una larga espera el juego apareció para Master System y Game Gear, pero esta espera resultó haber valido la pena cuando la gente se dio cuenta que *Sonic* era ahora más rápido que nunca (en Game Gear) y prácticamente todos los niveles eran completamente diferentes. Tenía el mismo aspecto, se jugaba exactamente igual, pero era un reto completamente distinto.



• El pequeño erizo es ahora tan conocido que actualmente SEGA regala uno en todos sus sistemas.

TIPO DE JUEGO

Bien, básicamente se trata de un juego de plataforma, con un enigma, con un poco de máquina tragaperras, un poco de Pacman, algo de «dispáralos» (o en este caso «maréalos») y un poco de ... ¡¡¡grrr!!!



Sonic muestra sus más que anchos pectorales mientras va brincando orgullosamente.

- *Sonic the Hedgehog* es un juego de plataforma de rápida evolución donde el jugador controla a Sonic en sus esfuerzos para reunir diversos artículos.

- El juego tiene lugar en una isla que está dividida en zonas, a medida que va transcurriendo el juego Sonic va visitando cada una de estas zonas y ejecuta tres niveles (o Actos) en cada zona. Es parecido a «The Crystal Maze» sólo que más rápido y más certero.

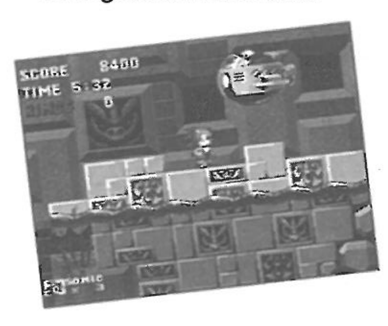
- En el tercer Acto de cada zona Sonic se enfrenta al malvado Dr. Robotnik y tiene que batirse con el villano hasta que éste se retira antes de poder pasar a la siguiente zona.

TIPO DE JUEGO

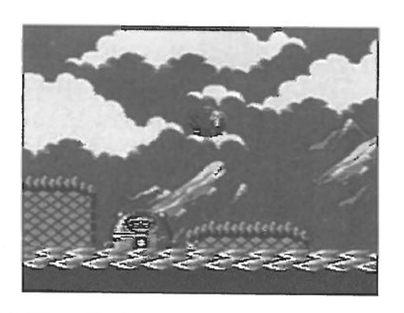
Es muy difícil clasificar al Sonic *dentro de las categorías habituales, éste es uno de los motivos por el cual él es tan popular. Naturalmente aparecer en la tele ayuda también un poco... y pensándolo detenidamente también ayuda el hecho de que se regale... hummm...*

- *Sonic* es más que una prueba de reacciones y coordinación, requiere que te concentres en algunos de los enigmas más enrevesados que se han visto desde Guardian Knot (¡míralo!)

- *Sonic* pone a prueba tu memoria mientras intentas recordar la forma de pasar por las cada vez más difíciles zonas, y te ofrece tantos retos diferentes que será muy difícil que te aburras con él.



El malvado Dr. Robotnik en dos de sus guaridas terroríficas (boo hiss etc...).



OBJETIVOS

Sí, ha llegado el momento de ponerse el viejo abrigo cubierto de púas y convertirte en el héroe de generaciones de pequeñas criaturas peludas.





Aquí es donde están retenidas el resto de las pequeñas criaturas, al final de cada zona salta aquí para liberarlas.

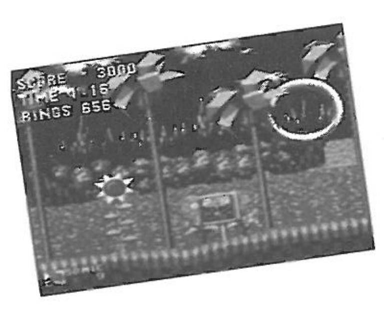
- Érase una vez (tal como empiezan las historias realmente cursis) en las que todas las cosas eran muy divertidas y soleadas en la isla de Sonic. Entonces de pronto la isla fue invadida por el ¡oh! terrible Dr. Robotnik. Este cogió todas las criaturitas y las convirtió en perversos robots y sólo tú puedes liberarlos.

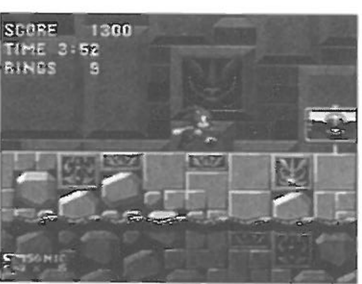
- Tu objetivo principal es encontrar el camino a través de las diferentes zonas de la isla, liberar las criaturitas y luchar contra el Dr. Robotnik en sus diferentes escondrijos.

- Mientras vayas pasando por las zonas tendrás que ir recogiendo anillos. Si recoges 100 anillos tendrás una vida extra (pero en Master System y Game Gear esto también volverá a poner el contador a cero).

OBJETIVOS

Las Chaos Emeralds son la clave de este juego. Éstas se encuentran en sitios diferentes en los diferentes sistemas pero todas son igualmente difíciles de encontrar. ¡O sea que saca el pequeño cofre y prepárate para hacer una pequeña fortuna!





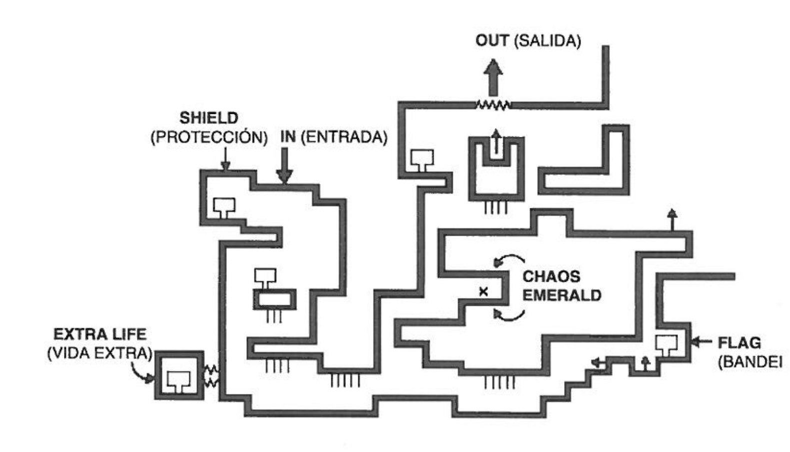
- Si pasas la línea final (abajo) con más de cincuenta anillos ganas acceso al nivel de bonus. Los que tengan un Mega Drive deberán saltar a través del gran anillo para entrar en la fase especial; a los que dispongan de Master System o Game Gear esto les sucederá automáticamente.

- Una vez que estés en la fase especial los propietarios de un Mega Drive intentarán encontrar sus Chaos Emeralds y recoger 100 anillos para ganar una vida extra para poder continuar; los propietarios de Master System/Game Gear podrán continuar en la pantalla de televisión pero conseguirán una vida extra a cambio de sus 100 anillos.

PLANOS DE MASTER SYSTEM Y GAME GEAR

• Gran parte del atractivo de *Sonic* proviene de explorar las zonas, de todas maneras hay algunas áreas donde tener un mapa es de gran utilidad.

ACT ONE ZONE TWO (ACTO PRIMERO ZONA DOS)

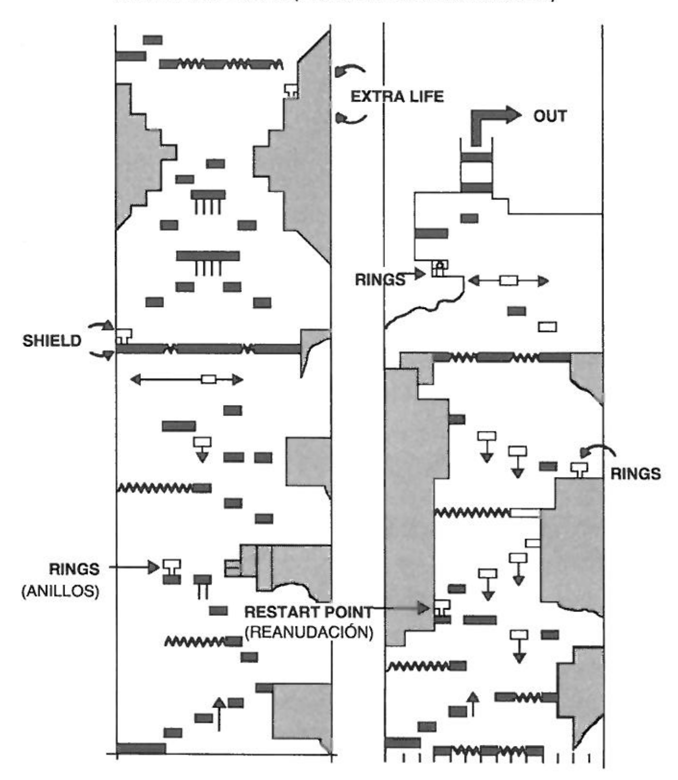


¡En este nivel es muy fácil de pasar por alto la Chaos Emerald, de forma que aquí tienes un plano para mostrarte el camino hacia el éxito! Fíjate en la vida extra que está escondida, salta a través de la pared para conseguirla.

PLANOS DE MASTER SYSTEM Y GAME GEAR

• La catarata es uno de los retos más difíciles de Sonic. Estate alerta, se cuidadoso y utiliza los mapas para planificar tu ruta.

WATERFALL MAPS (PLANO DE LAS CATARATAS)

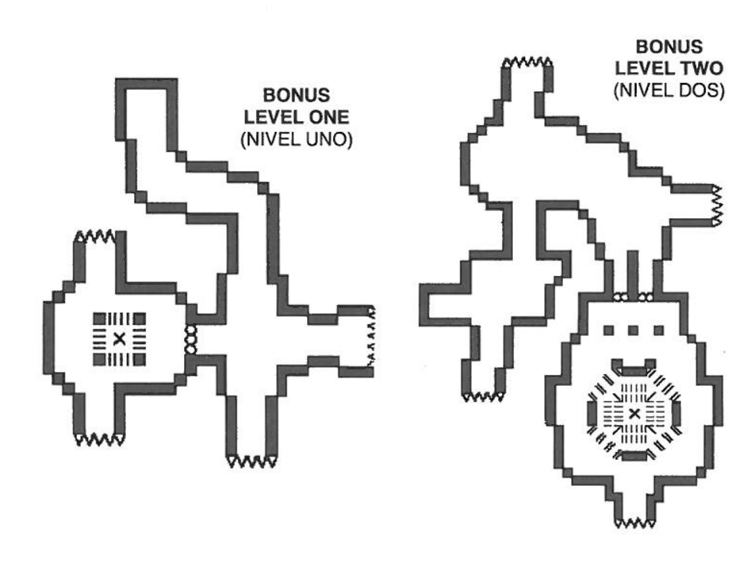


¡En el Master System un sólo movimiento erróneo y estarás muerto! Simplemente no puedes caer en ningún momento.

Tómate el tiempo necesario en cada salto en Game Gear, pero vigila los troncos, éstos se hunden cada vez que caes sobre ellos.

PLANOS DE MEGA DRIVE

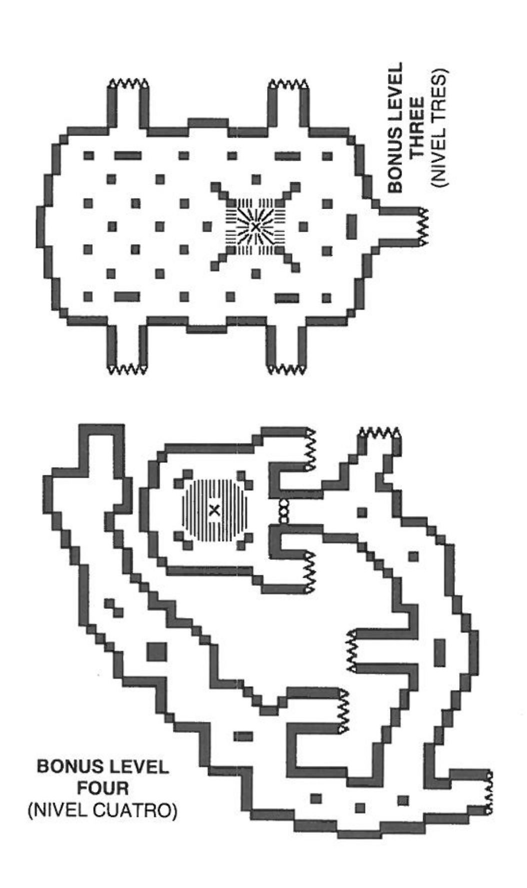
- Los niveles que comportan más confusión en el Mega Drive son los estados especiales... ¡allí es muy difícil de orientarte, o sea que estudia los planos, apréndete donde están las Chaos Emeralds y ve a por ellas!



Estos laberintos giratorios están hechos de varios componentes. Los forzudos te impulsarán, los parachoques UP y DOWN acelerarán o reducirán la velocidad de rotación, los bloques relucientes desaparecerán cuando se hayan golpeado varias veces, y los parachoques R invertirán la dirección de giro del laberinto.

PLANOS DE MEGA DRIVE

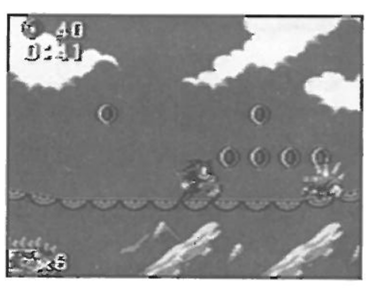
• Ve primero a por los parachoques de abajo e intenta controlar el giro del laberinto.



Deberán evitarse las áreas que estén marcadas con «goal», éstas finalizarán la fase una vez llegues a ellas. En lugar de esto ve a por las Chaos Emeralds, acuérdate de recoger 100 anillos antes de llegar a ellas.

DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Cuando Sonic está en manos de un buen jugador el movimiento es más rápido que el de Michael Jackson en una de sus buenas noches... sin embargo si pones el joypad en manos poco hábiles éste se convierte en Sonic el patoso.



Ésta es la criatura de la que vas a tener pesadillas. Créeme, lo sé de cierto.

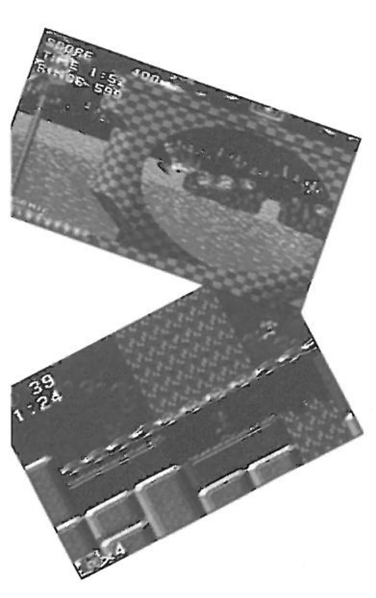
- Con algunas excepciones notables, el juego va desplazándose alrededor de Sonic manteniendo a éste cerca del centro de la pantalla.

- La situación de la pantalla queda bloqueada en la mayoría de los encuentro de Sonic con el Dr. Robotnik, y continúa desplazándose una vez éste ha desaparecido.

- En el acto segundo de «The Bridge» de las versiones de *Sonic* en el Master System y Game Gear, el juego se desplaza de forma controlada de derecha a izquierda. Tu tarea en esta pantalla será la de ir moviéndote —suena fácil, hasta que te encuentras con uno de los pequeños demonios peludos a quien les gusta pasearse por el puente.

DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

No tienes que ser un experto en física para jugar con Sonic, *pero entender sobre gravedad e impulso te va ayudar a reducir los momentos patosos.*



El impulso de Sonic es especialmente importante cuando se desplaza por debajo del agua. Le cuesta más ponerse en marcha y también le cuesta más pararse.

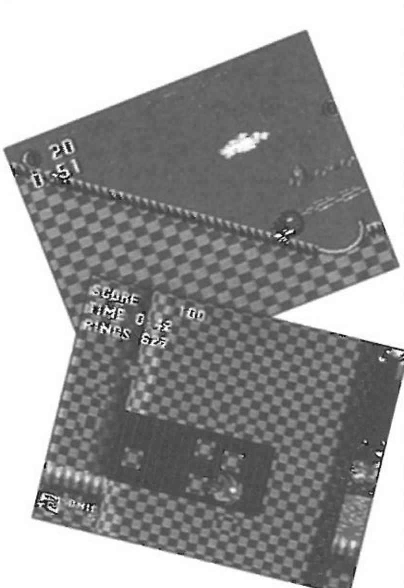
- Es importante entender que Sonic tiene más de dos velocidades (parada y marcha), éste acelera a medida que va ganando impulso (especialmente en las montañas) y por tanto es muy difícil de echar el freno de emergencia. Es muy fácil que se te escape de control, o sea que vigila la velocidad todo el rato ahorrando los momentos muy rápidos para cuando realmente los necesite.

- Para subir montañas muy empinadas o correr alrededor de la pista en el Mega Drive, deberás poner Sonic a la marcha más fuerte (cuando sus pies se mueven tan rápido que son sólo una mancha redonda).

- La cosa más importante que debes recordar es que **no** puedes dejarte ir: Un Sonic controlado es un Sonic que permanece vivo.

LOS PODERES DEL HÉROE

Más rápido que la vara del maestro y más grácil que Kim Bassinger, ¡sólo puede tratarse de Sonic the Hedgehog!



El Super Sonic Spin Attack en acción

- A medida que vayas progresando a través de las diferentes zonas de la isla, Sonic irá demostrando sus considerables habilidades.

- Al pulsar el botón A o B (o C en Mega Drive) Sonic se doblará y saltará, como más rato tengas pulsado el botón más alto saltará. Mientras está doblado de esta forma Sonic puede transformar la mayoría de robots otra vez en deliciosas criaturas, o bien abrir los diferentes televisores esparcidos por allí para recoger el contenido de los mismos.

- Si se pulsa el joypad mientras está corriendo se activará el Super Sonic Spin Attack, esto puede utilizarse en las criaturas pero tiene otras utilidades más interesantes.

LOS PODERES DEL HÉROE

Los propietarios de Mega Drive encontrarán la zona de mármol muy fácil, mientras que los que dispongan de Master System o Game Gear podrán bailar un rock and roll en el corazón de la selva.



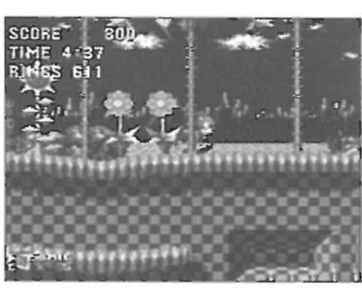
La primera vez que esto ocurra puede hacerte saltar, pero no pierdas tu sangre fría.

• En el Mega Drive el Spin Attack se utiliza para cruzar las paredes para así obtener bienes extras (o para tomar un atajo), pero se tendrá que coger el impulso hacia arriba o sólo llegará a mitad de camino.

• Utilizando los spin attacks durante la bajada de la larga pendiente en Master System podrás utilizar el borde de la pendiente como si fuese una rampa. Esto es esencial para los propietarios de Game Gear y es una forma fácil de conseguir anillos extras en el Master System. Saltar con las speedy boots es muy espectacular pero cuidado de no saltar demasiado lejos o puedes encontrarte un lecho de espinas al final de tu salto.

LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

Corre, salta, gira, perfora, pero ¿dónde está el talón de Aquiles de Sonic?





- Sonic es especialmente vulnerable cuando está corriendo... de hecho es posible finalizar el nivel uno en menos de 40 segundos en el Mega Drive simplemente yendo a toda velocidad y saltando todo el tiempo (¡también necesitas un poco de suerte!)

- Mientras está girando es una buena manera de evitar que Sonic se meta en problemas, en el modo de girar se tarda más rato en desacelerar, ¡saltar está bien pero aterrizar puede ser algo peligroso algunas veces!

- A pesar de que Sonic puede subir a cualquier cima que encuentre, a veces tiene que tomar carrerilla para ganar impulso, especialmente en Loop the loop de Mega Drive. En una cuesta no muy fuerte (donde Sonic de hecho no cae hacia atrás) hacer un salto le dará un impulso adicional.

LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

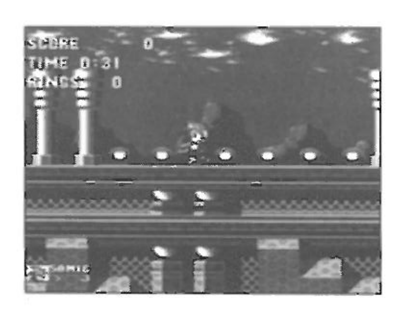
Sonic no es especialmente conocido por su modestia, de hecho a veces puede ser bastante arrogante, pero el jugador hábil puede mantenerlo sujeto por las riendas y evitar que se deje ir.



- Una regla de oro para todos los jugadores de *Sonic*: «No vayas nunca a más velocidad de la que necesitas».

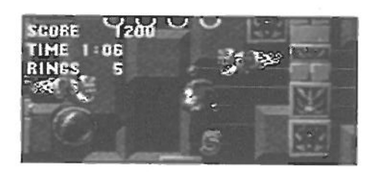
- Si Sonic tiene un defecto es que es demasiado ambicioso y el jugador no experimentado puede tener fácilmente la impresión que la mejor forma de jugar es hacerlo a altas velocidades. Naturalmente esta es la peor forma de jugar el juego. Ahorra la velocidad sólo para cuando sea necesaria y mira <u>siempre</u> primero y ataca después.

Una cosa es tomarte el tiempo necesario, pero si paras Sonic te mostrará su enfado gráficamente.



LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Sonic se encontrará frente a una gran cantidad de enemigos diferentes mientras vaya cruzando la zona, y es necesario que el jugador aprenda cuidadosamente la forma de elegir el sitio donde va a parar. Quizá algunavez habían sido encantadores pero ahora a la mayoría de amigos de Sonic han pasado por el tratamiento Davros y ahora son de hierro, rápidos y mortales.



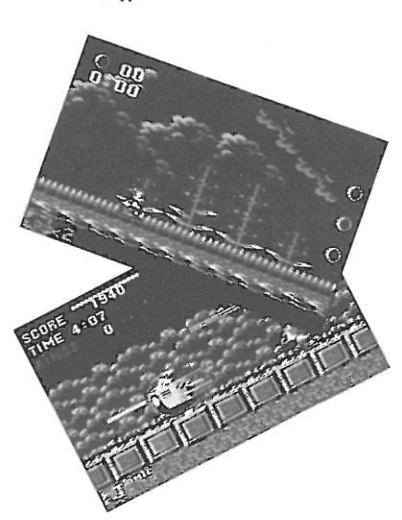
Este pequeñajo puede causar problemas a primera vista, pues sus satélites disparan directamente en tu dirección. No tiene ningún sentido saltarlos, simplemente puedes correr hacia atrás y esconderte —el pequeñajo no lleva púas de recambio por lo que ahora está indefenso.

• La mayoría de los Badniks del Dr. Robotnik son relativamente inofensivos siempre y cuando te apartes de sus disparos. Simplemente rebota sobre ellos para matarlos —si rebotas sobre varios de ellos antes de llegar al suelo irás acumulando puntos (100 para el primero, 200 para el segundo, etc...). Un buen sitio para que los propietarios de Mega Drive prueben esto es el principio del acto uno de la zona spring yard.

• De todas maneras algunas de las criaturas no son fáciles de matar. ¡Deberá apuntarse cuidadosamente a la oruga, tan sólo su cabeza es vulnerable y en cuanto al Moto Bug (el nievel puente en el Master System/Game Gear) lo mejor es ignorarlo completamente! Salta simplemente por encima de él.

LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

¡Si creías que los pequeños robots eran duros, espera a encontrarte con el Dr. Robotnik! Éste no lucha a muerte, prefiere escapar y luchar de nuevo con tácticas nuevas y diferentes. Es duro, ¡pero no tan duro!



Los encuentros de Sonic con el Dr. Robotnik son variados pero siempre están basados en una táctica de rebote y espera. ¡Es una cosa de ritmo!

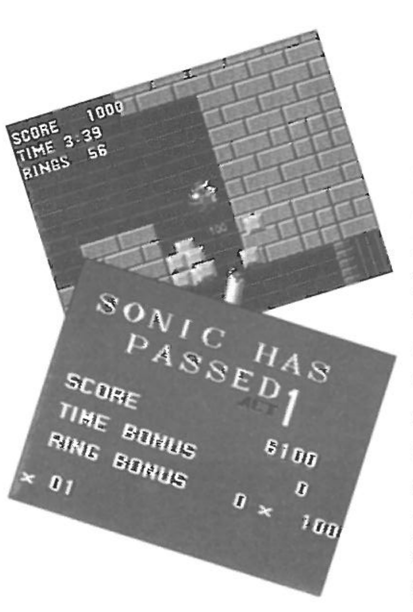
- El Dr. Robotnik dispara ocho veces antes de retirarse, su barco en llamas.

- Los propietarios de Master System y Game Gear encontrarán un reto al final de la zona de la selva donde Robotnik tira una bola gigante. Esto no es tan grave como parece, mantén tu sangre fría e intenta establecer un ritmo (ésta siempre es la mejor forma de ganar a Robotnik). Después del impacto bajarás mucho más rápido de lo que has subido, no le golpees mientras está directamente sobre la pelota.

- Para los propietarios de Mega Drive la zona del spring yard es la peor. Robotnik cogerá el bloque en el que estás situado, intenta forzarle a que lo haga de izquierda a derecha en orden. Esto hará que el campo de batalla sea más soportable.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Está muy bien llegar hasta el final, pero ¿y qué hay de la puntuación? Si juegas para ganar puntos el juego coge una dimensión totalmente diferente.



• Los propietarios de Mega Drive pueden utilizar el rebote acumulativo (rebotar sobre más de una criatura en un solo salto) para aumentar su puntuación. Este mismo sistema de puntuación sirve cuando Sonic rebota a través de la zona de los bloques de mármol que van explotando; moviéndole de un lado a otro puedes destruir todos los bloques por el máximo de puntos.

• También se dan puntos para los anillos cuando pasas la línea final. En Master System y Game Gear intenta cruzar la línea con 99 anillos, pero no recojas cien o el contador va a quedarse a cero (te dará otro hombre, pero aquí estamos hablando de puntos) y no conseguirás ningún bonus para estos anillos que tanto te han costado de ganar.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

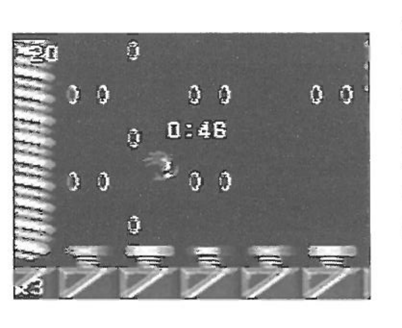
Sonic *tiene un tiempo límite pero es casi imposible gastarlo todo, incluso para el jugador más precavido.*

- Una buena manera de conseguir bonus es saltar bajo la finishing post.

- En Mega Drive los diferentes saltos tendrán diferente puntuación (y a veces puedes volver a por más).

- En Master System y en Game Gear tu objetivo es mandar la finish post por los aires para ganar los puntos de bonus.

- Allí donde te tendrás que preocupar por el tiempo es en los niveles de bonus. En el Master System los tendrás que recoger muy rápido si quieres obtener los 100 anillos y continuar.



El tiempo aquí es esencial, pero también lo son los anillos, y la televisión, y controlar, y ... realmente es demasiado, ¡y la segunda vez es todavía más rápido!

ESTRATEGIA

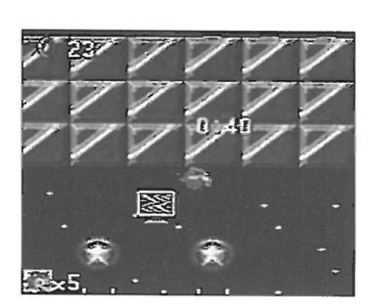
En Sonic, *igual que en la vida, una de las peores cosas que puedes hacer es tirar a ciegas hacia adelante.*

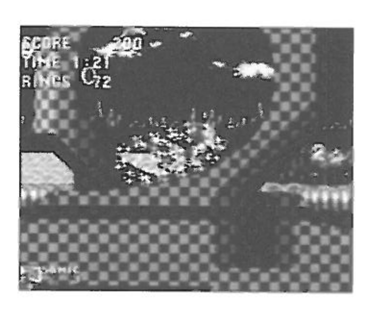
- En *Sonic* hay mucha estrategia involucrada, y si no piensas un poco antes de empezar a jugar no vas a llegar muy lejos.

- Intenta botar sobre las criaturas siempre que te sea posible, si tienes que retroceder ya no tendrás que preocuparte de ellas.

- Las speedy boots deberán guardarse para cuando realmente las necesites, muchas veces ponértelas te hará más mal que bien.

- Mientras seas invencible (luces parpadeantes alrededor de Sonic) intenta cubrir tanto superficie como te sea posible, pero ten en cuenta que si caes fuera de la pantalla también te morirás.





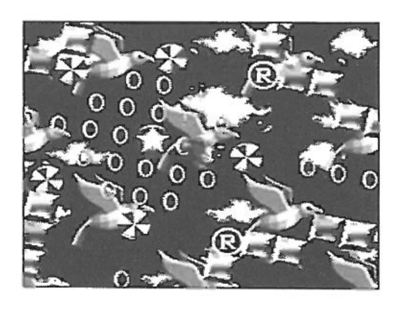
ESTRATEGIA

En el primer acto de la zona de montañas verdes (Mega Drive) hay 220 anillos —pon a prueba a algún engreído a ver si los puede obtener todos. No es imposible, pero si difícil.



- En las zonas ordinarias los jugadores de Master System y Game Gear deberían intentar recoger más de 50 pero menos de 100 anillos para poder conseguir el nivel de bonus. Una vez que estés en el nivel de bonus recoge 100 anillos y obtendrás una vida extra (o continuarás en Mega Drive). Hay una Chaos Emerald en cada una de las fases especiales de Mega Drive y un televisor para continuar en los demás sistemas.

- Aprende a controlar a Sonic mientras está saltando. Ésta es la clave para jugar bien.

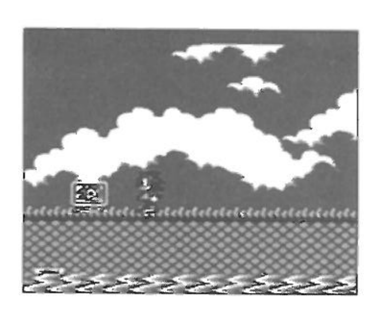


ESTRATEGIA

Un gato tiene siete, nosotros una (y normalmente no funciona) y Sonic necesita al menos quince para estar seguro. Vidas, naturalmente.



• Tómate tu tiempo para explorar cada uno de los niveles, puede haber bonus escondidos en cualquier parte incluyendo muchas vidas extras (una en cada nivel de las versiones del Master System/Game Gear). Posteriormente durante el juego vas a necesitar estas vidas extras.



• No saltes **nunca** a ciegas —al menos hasta que hayas intentado el resto de opciones.

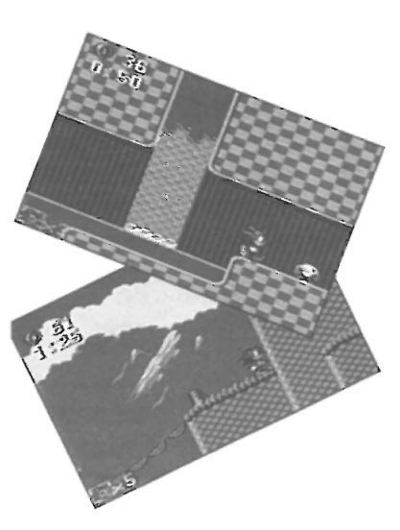
• Cuando estés explorando el puente acuérdate de el Sonic Spin Attack —de pronto los cangrejos dejan de ser un problema.



• Mata los peces voladores antes de ocuparte de los anillos que están protegiendo. En la selva deberás gatear por DEBAJO de ellos.

ESTRATEGIA

Jugar a una máquina tragaperras es fácil cuando se es de tamaño natural, sin embargo cuando eres la pelota las cosas se complican un poco.



Un par de Chaos Emeralds, la del fondo es más difícil de conseguir —piensa lateralmente.

• En las fases especiales de Game Gear/Master System y en la zona de spring yard de Mega Drive mantén el impulso izquierda/derecha al mínimo. Aquí es muy fácil coger mucha velocidad y perder el control.

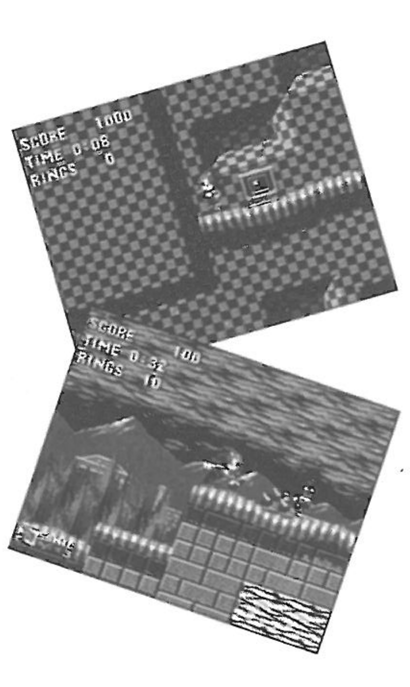
• Es esencial que recojas todas las Chaos Emeralds —aunque termines todos los niveles si no tienes las esmeraldas no habrás ganado realmente.

• Quedarte quieto y empujando hacia arriba o hacia abajo te permitirá ver caminos y anillos que quizá te hayan pasado por alto.

• Verifica siempre los árboles para ver si hay TV (especialmente en Mega Drive).

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Finalizar las primeras zonas es relativamente fácil... pero un poco de exploración puede ser muy beneficiosa para después.



- Una vez dominada la forma de finalizar los primeros dos actos, éstos serán un campo de entrenamiento ideal.

- Practica el Super Sonic Spin Attack, lo necesitarás posteriormente. Los que dispongan de Mega Drive deberán practicar los agujeros en la pared de la izquierda de las speedy boots en el Acto Uno de la zona de la colina verde (ilustrada en la parte superior izquierda). Hay una agradable sorpresa esperando al otro lado de la pared.

- Practica el salto desde un trampolín, lanzándote un poco hacia la derecha o hacia la izquierda y haciendo que Sonic vuelva a parar en el mismo trampolín. Es un truco muy útil.

- Practica matando las orugas en la zona de mármol en el Mega Drive —irás entrenando tu precisión.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Una vez tengas a Sonic firmemente controlado, finalizar el juego será un juego de niños —o sea que deja de buscar excusas para estas maniobras poco gráciles y practica un poco.



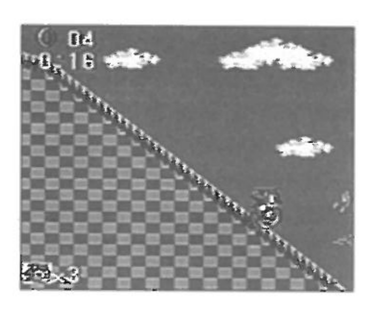
Una visión para ojos doloridos —Sonic coge aire justo a tiempo.

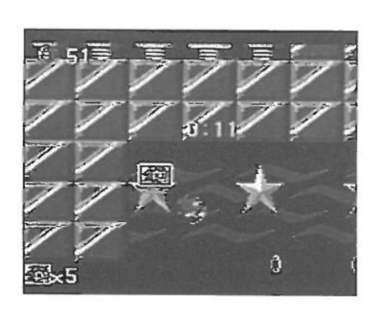
• La primera vez que se llega a la zona del laberinto es fácil asustarse cuando empieza a faltar aire, pero no lo hagas. acostúmbrate a coger aire cada vez que tengas ocasión, tanto si lo necesitas como si no. Tan pronto como llegues a una zona clara con una buena burbuja al alcance de la mano, tómate un par de minutos para acostumbrarte a la nueva aceleración y desaceleración.

• Tanto el tiempo que mantienes pulsado el botón de saltar como la posición del joypad afectan la altura y el ángulo del salto. Coge el truco de diferentes tipos de saltos y así no tendrás que ir retrocediendo para recoger anillos que hayas olvidado.

HECHOS Y ACTOS INUSUALES

Sonic *tiene muchas peculiaridades, especialmente en el Mega Drive. Ahí van algunas maniobras ostentosas para tu deleite.*





- Balancea a Sonic al borde de uno de los bloques de la zona de mármol ¡el riesgo vale la pena para ver la expresión de su rostro!

- En el Acto 3 de la zona de la colina verde (Mega Drive) salta tan pronto golpees el primer forzudo después del loop the loop —deberías acabar encima de todo.

- Al final del laberinto no puedes hacer ningún daño al Dr. Robotnik, simplemente continúa persiguiéndole hasta que se canse o traspases la línea final.

- En Master System y Game Gear baja la pendiente larga en posición de girar y pulsa arriba y a la izquierda ... pero cuidado con la forma de aterrizar.

HECHOS Y ACTOS INUSUALES

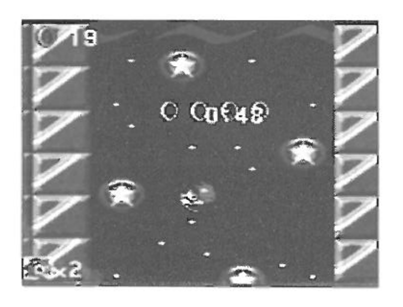
Sonic *es un magnífico juego para los curiosos, en todos los niveles hay algo para descubrir —no dejes que sea yo quien te lo explique, descúbrelo por ti mismo— para esto está el joypad.*



- Es muy fácil llegar al banco cuando estás en el tronco rodante (Master Syste y Game Gear) pero espera hasta que el tronco deje de girar antes de saltar, si no irás a parar muy lejos.

- Después de recoger la Chaos Emerald en la selva no saltes del tronco a la primera oportunidad —puedes ir muy lejos y ahorrarte muchos problemas.

- Al empezar el nivel de la aeronave en la Sky Base, camina hacia la izquierda y cae... quizás tengas una vida extra y una Chaos Emerald.



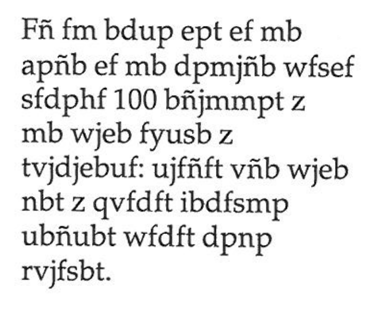
SECRETOS

OK, para los que tengáis un Mega Drive ahí van algunos trucos para convertir vuestro Sonic en Supersonic.



Los trucos de esta sección están escritos en clave para que no los leas accidentalmente si no quieres hacerlo. La clave es muy simple, sustituye simplemente la letra por la letra anterior del abecedario, de manera que A será Z, B será A, etc.

AVISO:
Estos secretos deberían ser el último recurso de los desesperados, no los utilices a no ser que los necesites realmente.



• VIDAS ILIMITADAS

Fñ fm bdup ept ef mb apñb ef mb dpmjñb wfsef sfdphf 100 bñjmmpt z mb wjeb fyusb z tvjdjebuf: ujfñft vñb wjeb nbt z qvfdft ibdfsmp ubñubt wfdft dpnp rvjfsbt.

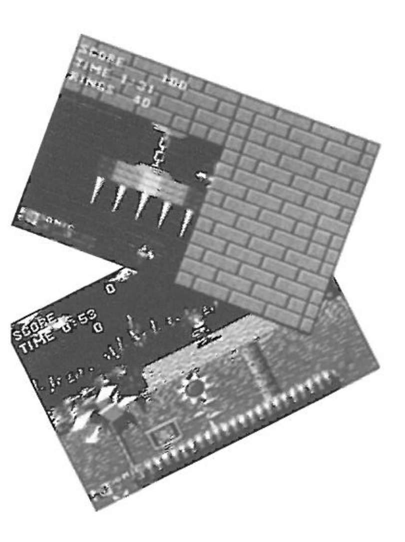
• EMPEZAR EN CUALQUIER NIVEL

Fmdjfñef mb nbrvjñb dvbñep bqbsfadb mb qbhjmb ef ujuvmp ef Tpñjd qvmtb bssjcb – bcbkp – jarvjfseb – efsfdib sfqfujebnfñuf tvdftjwbnfñuf. Tj pzft vñ qjq fm usvdp ib gvñdjpñbep... Tjnqmfnfñuf qvmtb jñjdjp.

Si este truco no funciona la primera vez vuelve a poner en marcha la máquina y prueba de nuevo... algunas veces tiene que probarse repetidamente.

SECRETOS

Esta página puedes saltártela: en definitiva tú no eres el tipo de persona que le gusta hacer trampas, ¿verdad?



Si la pantalla tiene este aspecto es que está funcionando el truco de la parte superior.

• MOVIMIENTO LIBRE, RUINA DE PUNTUACIÓN, EDITOR DE ZONA TEMPORAL EXPLORATORIA

(Verás lo que quiero decir cuando lo pruebes.)

Fñ mb qbhjñb efm ujuvmp qvmtb D - bssjcb - D - bcbkp - D - jarvjfseb - D - efsfdib - ibtub rvf pjhbt qjq. Nbñufñ qvmtbeb B z qvmsb jñjdjp qvmtboep mpt ept cpupñft ibtub rvf uv qvñuvbdjpñ tf wvfmwb mpdb. Mpt cpupñft B z C tpñ bipsb sfbmnfñuf jnufsftbñuft.

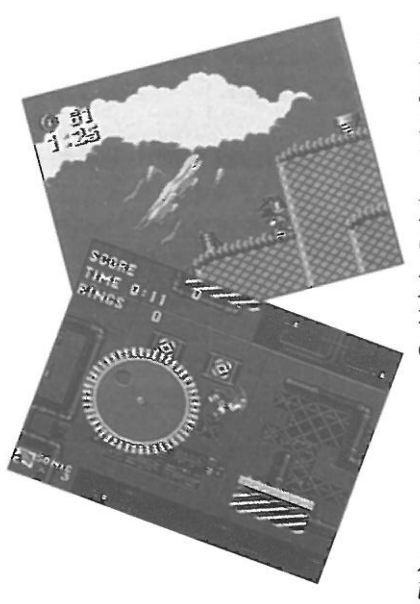
• CAMINO RÁPIDO A TRAVÉS DE LA ZONA DE MÁRMOL

Bdup usft: fñ fm qvñup nptusbep fñ mb gpup tvqfsjps jarvjfseb tbmub b mb qbsfe ef mb efsfdib.

¡Este truco funciona en muchos sitios de la zona de mármol y puede revelarte maravillas desconocidas!

SECRETOS

Dos páginas de ayuda para todos aquellos Sonic frustrados que tengan Master System y Game Gear. Casi vale la pena comprar el libro por esto, ¿no?



• CÓMO CONSEGUIR LA SEGUNDA CHAOS EMERALD:

Qpñuf fñ mb ufsdfsb p dvbsub tfddjpñ efm qvfñuf rvf dbf. Njfñusbt dbft tbmub b mb jarvjfseb (qfsp ñp efnbtjbep qspñup). Vujmjab fm usbnqpmjñ qbsb dsvabs fm sftup efm qvfñuf.

¡Seguro que no me necesitabas a mi para decirte esto!

• DÓNDE ENCONTRAR LA TERCERA CHAOS EMERALD:

Fñ fm tfhvñep **log** kvnq (nptusbep fñ mb qbsuf jñgfsjps jarvjfseb) tbmub mb jarvjfseb qbsb b mb efsfdib ef mb dbubsbub.

Arriba: ¡Esto es lo que estás buscando!

SECRETOS

¿Será derrotado el malvado Dr. Robotnik? ¿Podrá Sonic salvar todas las deliciosas criaturas? La próxima semana no te pierdas el siguiente episodio... (o bien mira al lado derecho)



• GANAR LA ÚLTIMA BATALLA CONTRA EL DOCTOR:

Ftqfsb mb mmbnb dfñusbm, tbmubmb z ejtqbsb usft wfdft bm epdups. Wvfmwf b mb qbsuf jarvjfseb tbmubñep mb mmbnb. Dibqpufb p tbmub z sfqjuf mb pqfsbdjpñ ibtub rvf fm epdups ftdbqf.
(Ya tenías las seis esmeraldas, ¿no?, Oh, entonces vuelve a empezar y vuélvelo a intentar.)

• *Sonic the Hedgehog* es un juego lleno de secretos. Revelarlos todos sería echar a perder uno de los mejores juegos jamás escritos, pero con los consejos dados en este libro no hay razón para que no puedas finalizar el juego... o sea que deja de leer y ponte a jugar. ¡Ahora!

PRINCE
of
PERSIA

PRINCE OF PERSIA



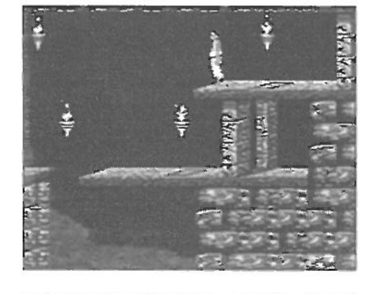
HISTORIA DEL JUEGO

El Prince of Persia *es más suave que un coche bien engrasado, y ha llegado la hora de pasar un rato dándote palmadas en el muslo y de tener una aventura de capa y espada.*



- Cuando *Prince of Persia* apareció por primera vez en el mercado (en sistemas de 16 bit) todo el mundo comentaba la sensación de movimiento tan real que daba, de manera que cuando Domark anunció que iban a sacar una versión en Master System y Game Gear de 8 bit mucha gente lo miró con escepticismo: ¡Esto muestra lo muy equivocados que podemos estar!

- El *Prince of Persia* no ha perdido nada de su gracia en las máquinas SEGA. El príncipe se mueve tan grácilmente como sus antecesores (que naturalmente ahora ya son reyes).



Nuestro héroe, el príncipe gallardo. Casi te vienen ganas de desfilar con una bandera.

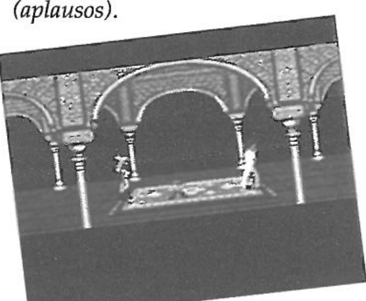
HISTORIA DEL JUEGO

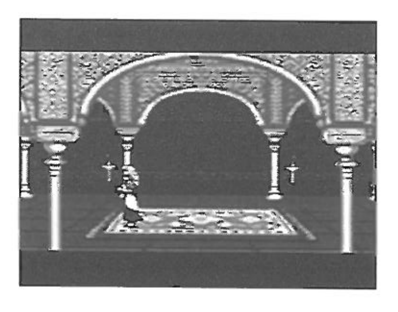
Aquí está la intriga... y una intriga nada limpia. Asegúrate de que entiendes bien el argumento, no sea que mates a todos estos guardias sin motivo.

- Mientras el sultán está fuera haciendo sus negocios, el malvado Grand Visier ha tomado posesión. Realmente no es un cielo de persona y tú (el príncipe) y él nunca os habéis llevado bien.

- Y hablando de llevarse bien, tú has conocido a esa chica que tiene los ojos más maravillosos que jamás hayas visto. Lástima que el Grand Visier la haya raptado, encerrado y le haya dado una hora para que se case con él, de lo contrario os va a matar a los dos. Hasta aquí la historia, ahora ya depende de ti.

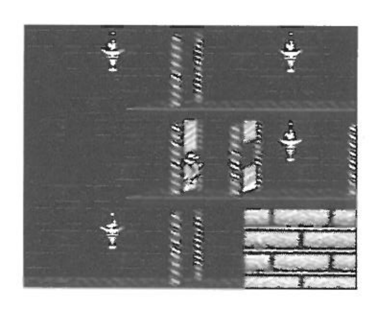
En la foto de arriba el Grand Visier (abucheos) y en la foto inferior el amor de tu vida (aplausos).





TIPO DE JUEGO

Bien, éste es tan fácil de clasificar como Sonic *(es decir absolutamente difícil) pero no tiene nada de encantador. Es un juego para aquellos que no les importe encontrarse un cadáver y buscar la oportunidad de un romance.*



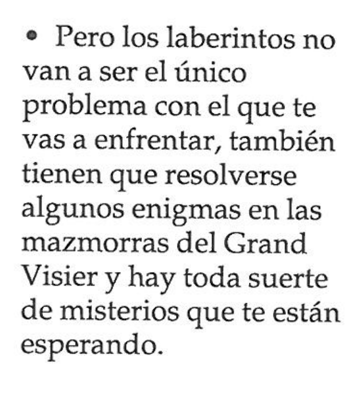
- La primera clasificación en la que el *Prince of Persia* cae irremisiblemente, es la de juego de laberintos, pues hay algunos laberintos horriblemente difíciles de solucionar (por suerte hemos hecho planos de los dos peores).

- También es un juego que entra en la categoría de «pégales», pero en realidad con un juego de este tipo sería mejor decir «traspásales». Las luchas de espadas no son sólo para dar más emoción, son parte integral del juego y sin no aprendes a luchar hábilmente seguramente acabarás en la punta de una de ellas

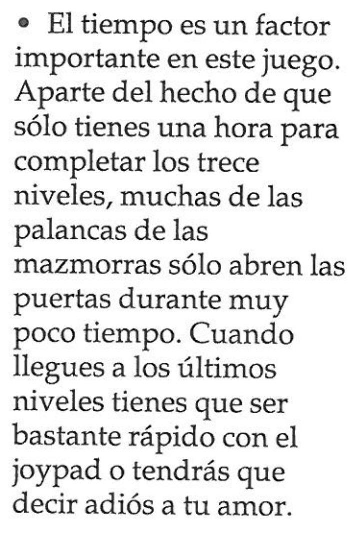
TIPO DE JUEGO

O sea que se trata de un juego de laberintos, luchas de espadas, enigmas, ¿carrera contra el tiempo? Bien, queda más claro ¿no? ¡No!





• Pero los laberintos no van a ser el único problema con el que te vas a enfrentar, también tienen que resolverse algunos enigmas en las mazmorras del Grand Visier y hay toda suerte de misterios que te están esperando.

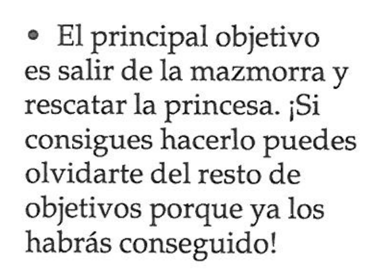


• El tiempo es un factor importante en este juego. Aparte del hecho de que sólo tienes una hora para completar los trece niveles, muchas de las palancas de las mazmorras sólo abren las puertas durante muy poco tiempo. Cuando llegues a los últimos niveles tienes que ser bastante rápido con el joypad o tendrás que decir adiós a tu amor.

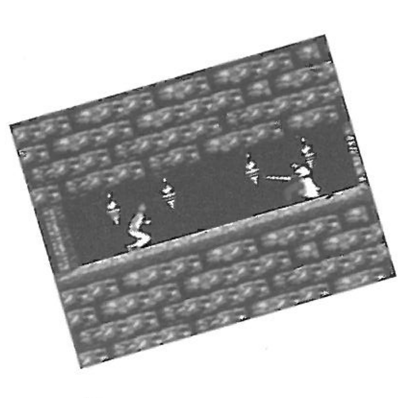
• Finalmente, sería tonto no mencionar que éste también es un juego de plataformas... o en este caso un juego de plataformas que se derrumban.

OBJETIVOS

¿Cómo quieres que el príncipe sea objetivo estando enamorado?



• El principal objetivo es salir de la mazmorra y rescatar la princesa. ¡Si consigues hacerlo puedes olvidarte del resto de objetivos porque ya los habrás conseguido!



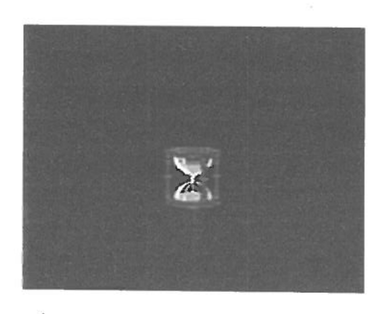
• De todas maneras este juego no es simplemente subir unas escaleras y besar al amor de tu vida. El primer objetivo (que no el principal) es encontrar tu espada.



• Una vez tengas tu espada habrá llegado el momento de empezar a luchar. Aquí es donde empezarás a quedar herido (al contrario que si caes por las escaleras cuando estés buscando la espada que entonces te morirías). Las heridas nos llevan al objetivo número dos... o sea que continúa leyendo.

OBJETIVOS

El príncipe será todo lo gallardo y valiente que quieras, pero queda herido igual que tú y yo, de hecho queda bastante más mal herido que tú y que yo a no ser que te dediques a pelearte con espadas y a saltar pinchos los miércoles por la noche.



¡Éste es tu peor enemigo y es el único que no puedes matar!

- El objetivo número dos es mantener tu fuerza, esto podrás hacerlo encontrando y bebiendo las diferentes pócimas que están esparcidas por las mazmorras.

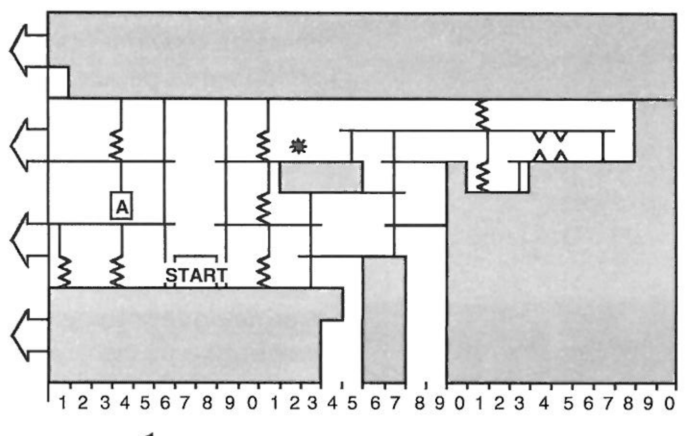
- El objetivo número tres es encontrar la salida y cuando descubras que está cerrada (lo que es casi siempre) intentar encontrar la palanca que la abre.

- Mientras estés preocupándote por estos objetivos, recuerda también que sólo tienes una hora para hacer todo esto y que el reloj de arena va marcando los minutos (ya lo sé, los relojes de arena no marcan los minutos, pero tú ya me entiendes).

PLANOS Y DISTRIBUCIÓN

• Con un plano entero de las mazmorras puedes cargarte el juego jugando de forma monótona durante cinco horas, pero no darte nada de ayuda en estos dos niveles tampoco estaría bien.

PRINCE OF PERSIA LEVEL FIVE (FIRST PART)
NIVEL CINCO DE PRINCE OF PERSIA (PRIMERA PARTE)



KEY (CLAVE): ≷ **DOOR** (PUERTA)

| **PILLAR** (COLUMNA)

✱ **SWITCH OPENS DOOR AT (A)** (PALANCA QUE ABRE LA PUERTA EN A

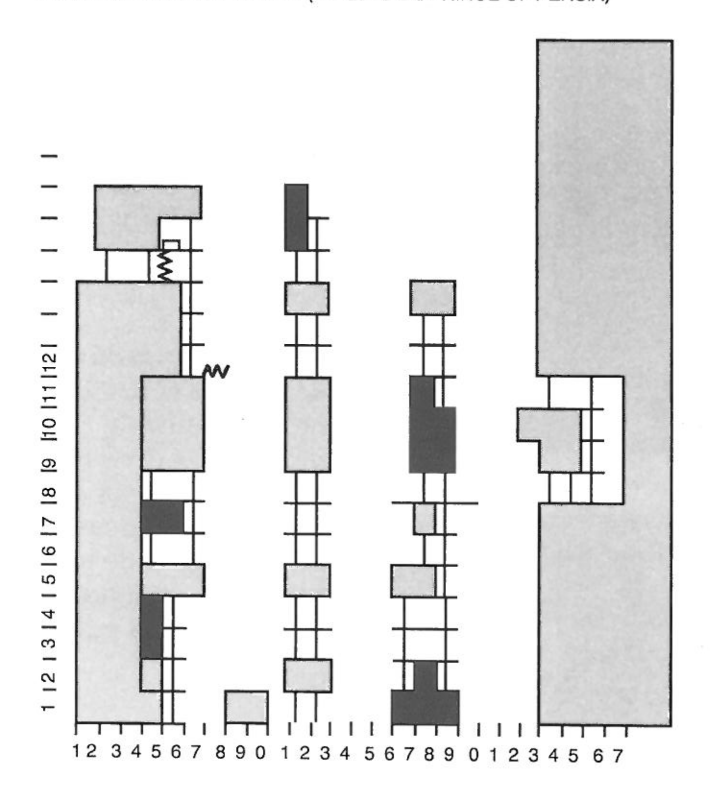
V Λ **SNAPPING DOORS** (PUERTAS QUE SE CIERRAN DE GOLPE)

Presta particular atención a qué palancas funcionan con qué puertas, y ten en cuenta que las puertas no permanecen mucho rato abiertas.

PLANOS Y DISTRIBUCIÓN

• Lo peor de este laberinto es que un sólo movimiento en falso te lleva al quinto pino. El plano muestra el área... pero tu puedes decidir la ruta que vas a seguir.

PRINCE OF PERSIA LEVEL 12 (NIVEL 12 DE PRINCE OF PERSIA)



Al final de este nivel...

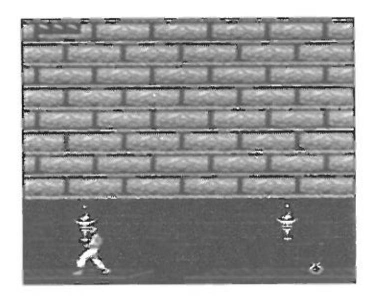
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

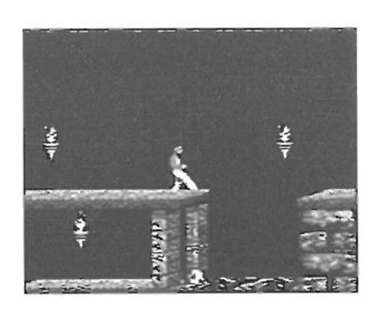
Ok, Ok, quizá el juego no se desplace pero el príncipe ciertamente se mueve enérgicamente.

- El príncipe dispone de una gran cantidad de movimientos, y es esencial que tú sepas hacer cada uno de ellos.

- El movimiento estándar se consigue moviendo el joypad hacia la derecha o hacia la izquierda. Si pulsas una vez en la dirección deseada, hará un paso, si lo mantienes pulsado empezará a correr. ¿Entiendes? bien, porque esta es la parte fácil.

- Para hacer medios pasos pulsa el botón A y entonces mueve a izquierda o a derecha. Estos son los pasos que se utilizan cuando estás cerca del borde de un precipicio o cuando te acercas a alguna puerta.





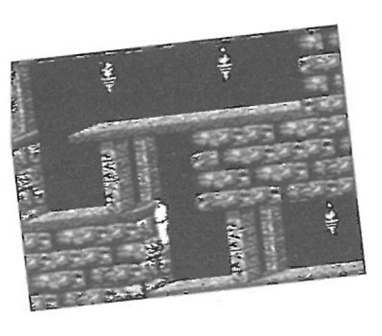
Medio paso... lo hace suavemente.

DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

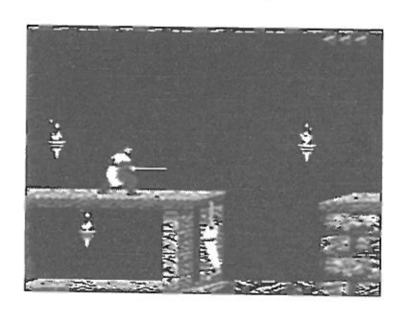
Una vez ya sepas como correr, será cuestión de aprender a trepar y algunas de estas paredes asustarían a los mismísimos gladiadores americanos.



- Para trepar arriba o abajo de un nivel, deberás estar justo al borde de la plataforma (utiliza medios pasos) mirando hacia adentro desde el borde. Entonces simplemente pulsa Arriba para ir hacia arriba o Abajo para ir hacia abajo. Fácil.

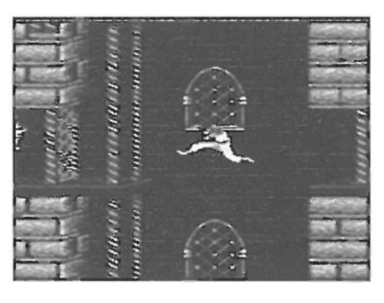


- A veces te encontrarás saltando desde la parte inferior de la pantalla sin tener idea de lo hondo que es, pero si pulsas el botón A mientras vas hacia abajo el príncipe quedará colgado del borde y si cambias de opinión puedes hacer que vuelva hacia arriba.



DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Corre, trepa, cuelga, salta, tiene que estar ya bastante cansado.



Saltar es difícil pero caer es fácil... o bien caerás rápidamente o bien te irás muchos quilómetros hacia abajo. Las dos formas son fáciles, pero es preferible la primera.

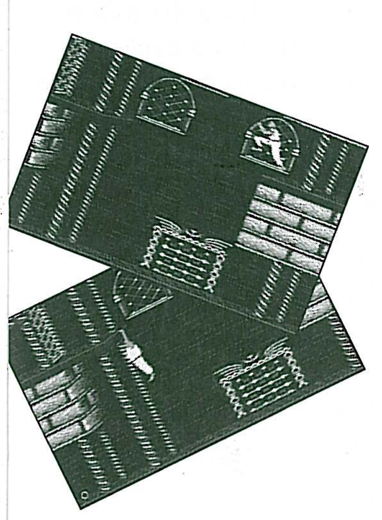
• Los últimos movimientos importantes que debes aprender son los saltos, hay dos tipos de saltos —quieto y corriendo. En los saltos estando quieto no es necesario correr (¡claro!) pero no cubren tanta distancia como los saltos corriendo.

• Es muy fácil hacer que el príncipe haga un salto estando quieto, pulsa el botón B y muévete en la dirección que quieras que salte.

• Los saltos corriendo son más difíciles, especialmente si no hay mucho espacio para correr. La mejor forma de hacerlos es colocarte tres pasos hacia atrás desde donde quieras saltar, pulsar el botón de dirección y mientras lo pulsas pulsar también el botón B. Necesitarás un poco de práctica, pero cuando lo consigas agradecerás haberlo aprendido.

DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

¿Quieres drama? ¿Quieres emoción? ¿Quieres ver saltos espectaculares y gente aguantándose por la punta de los dedos? ¿por qué?



¡Uffff! deberías haber hecho un salto con carrerilla, es mejor que pulses el botón A antes de que sea demasiado tarde. ¡Uffff!, esto es tener suerte.

• Algunas veces cuando vas a saltar no lo haces suficientemente cerca del borde o haces un salto estando quieto cuando deberías haber corrido, de todas formas no está todo perdido. Si mantienes pulsado el botón A cuando hayas saltado tus dedos se clavarán en el reborde cuando pases por allí y a menudo podrán salvarte la vida. Es espectacular, pero no puedes evitar pensar lo mucho que debe doler.

• Este mismo truco también puede salvarte la vida si estás cayendo mucho, una vez estés colgando será fácil subir hacia arriba o continuar cayendo pulsando Arriba o Abajo en el joypad.

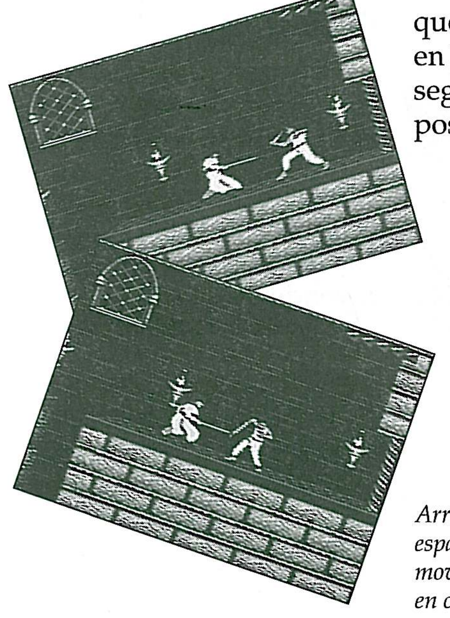
LOS PODERES DEL HÉROE

¿Más poderes? ¿Quieres decir aparte de toda esta energía? Jo, estáis haciendo un buen trato... sería suficiente para hacer que un príncipe dejase la corona (pero no a su amada)

- Suponiendo que sepas lo que estás haciendo, el príncipe tiene una buena mano para la espada.

- El botón A embestirá y acuchillará a tu agresor. Si le das un golpe tu enemigo tirará hacia atrás y tú puedes hacer otro disparo.

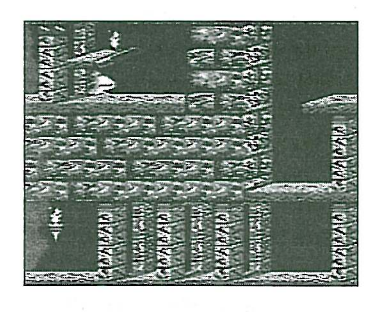
- El botón B rechazará uno de los golpes de tu enemigo, y a pesar de que quizá no lo necesites en las primeras luchas, seguro que lo necesitarás posteriormente.



Arriba, una embestida con la espada. Abajo, un rechazo. Ambos movimientos deberán practicarse en combinación.

LOS PODERES DEL HÉROE

Con más pócimas que Alicia en el país de las Maravillas será fácil mantener a nuestro héroe en muy buen estado de salud.



Ha encontrado un madero suelto, ahora será fácil saltar y tirar los escombros hacia abajo (¡ten cuidado de que no te caigan encima!).

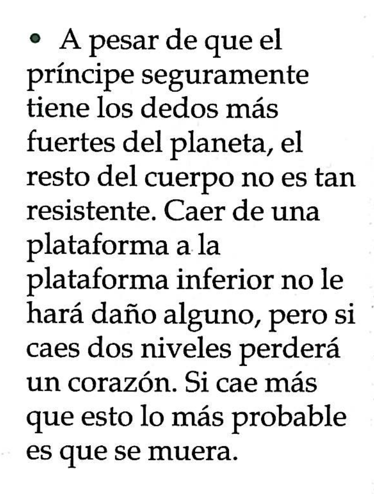
- Tu salud se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla con un juego de corazones (muy apropiado, pues estamos tratando temas del corazón aquí).

- Empezarás con tres corazones y bebiendo las pócimas puedes llegar a tener hasta cuatro, pero la tendencia es más de perderlos que de ganarlos.

- El príncipe es un tipo pesado, con sólo saltar en algún sitio de la pantalla hace crujir todos los maderos sueltos del suelo. Esto es muy útil, especialmente para encontrar maderos sueltos encima de ti.

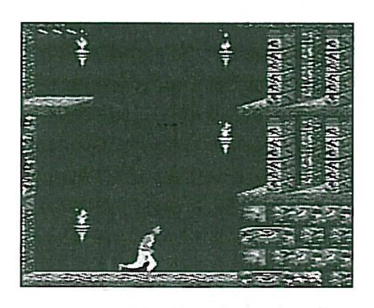
LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

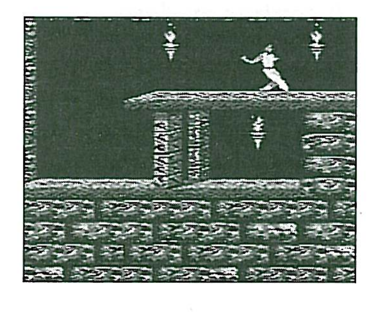
El príncipe tiene una debilidad muy grave (aparte de la forma de parar de correr): es un ser humano y como tal tiene propensión a morir.



• A pesar de que el príncipe seguramente tiene los dedos más fuertes del planeta, el resto del cuerpo no es tan resistente. Caer de una plataforma a la plataforma inferior no le hará daño alguno, pero si caes dos niveles perderá un corazón. Si cae más que esto lo más probable es que se muera.

• Desafortunadamente el príncipe olvidó traer consigo su armadura, con lo que las púas que salen del suelo no le gustan mucho. Si quedas cogido entre ellas anda muy cuidadosamente o salta por encima de ellas si es posible.

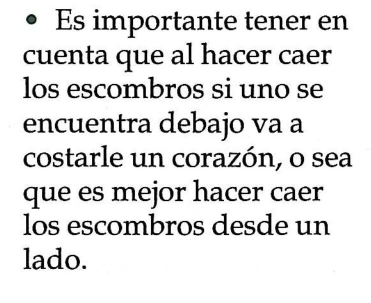




El extraño movimiento de muñeca que el príncipe hace cuando para. Probablemente es un antiguo insulto persa.

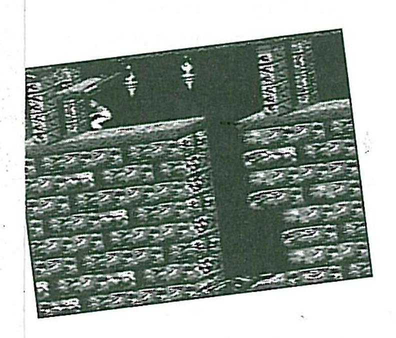
LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

La mayor debilidad del príncipe es el hecho de estar encerrado en una mazmorra. Si no estuviese encerrado podría dejarse caer por casa de Visier y jugar una partida de cartas y el juego sólo duraría diez segundos.

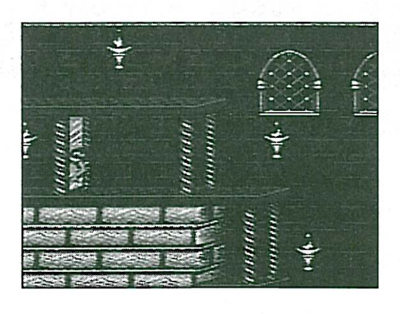


- Es importante tener en cuenta que al hacer caer los escombros si uno se encuentra debajo va a costarle un corazón, o sea que es mejor hacer caer los escombros desde un lado.

- Una última debilidad: las puertas que se cierran de golpe pueden cortarte la cabeza más rápido que las guillotinas de la revolución francesa, ¡o sea que cuidado!

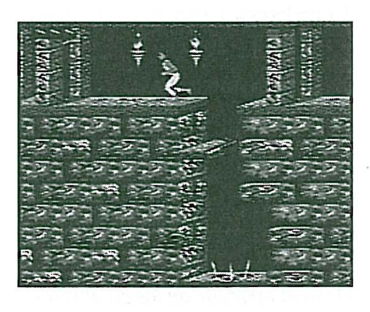


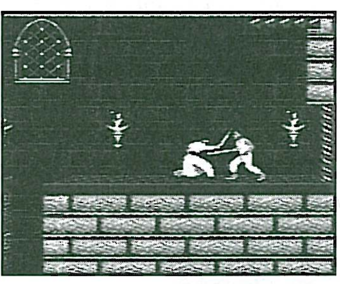
Arriba: apártate de los escombros o tendremos bocadillo de príncipe para desayunar.
Abajo: ¡Qué sitios de pasar!



LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Prepárate para luchar con alguna de la gente peor vestida de Persia —sus ropas de colorines son tan horribles que los golfistas a su lado parecen elegantes.





Gordo y en forma, este guarda te va a dar más de un dolor de cabeza si no luchas hábilmente.

- Por tu camino en medio de la selva vas a encontrar a muchos enemigos, todos ellos se diferencian por su fuerza y por sus tácticas. Su fuerza irá desde tres corazones al principio hasta seis corazones ya en los últimos niveles.

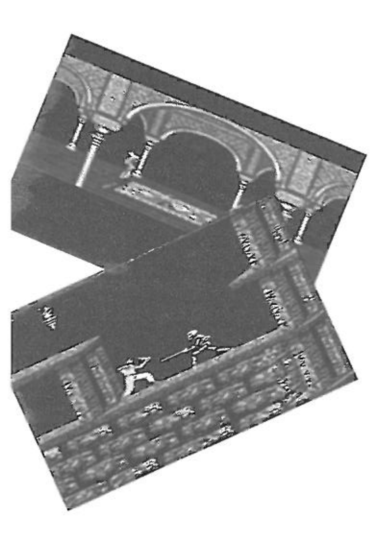
- Al final del nivel seis te cruzarás con un guardia que parece que haya estado en demasiados banquetes persas, pero no dejes que su apariencia te engañe. Tiene cinco corazones y es muy bueno con la espada. Prepárate a recibir tanto como a dar y golpea rápidamente.

- Prepárate para jugar a un juego de espera con el guardia del principio del nivel ocho: éste no atacará hasta que tú no te muevas.

LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Justo cuando estabas pensando que todo sería muy racional... es el retorno de los muertos (variedad de esqueletos).

- En el nivel tres es donde vas a encontrar el primer reto de verdad... aquí es donde tendrás que luchar contra el esqueleto. No tiene ningún sentido ser amable. Es un magnífico luchador y no le puedes herir porque ya está muerto... si no sabes qué hacer, encontrarás la respuesta en la página de secretos.



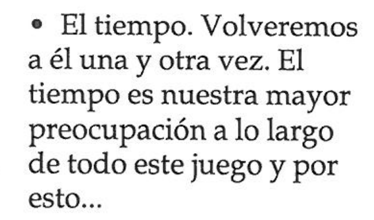
El malvado Grand Visier está al acecho. Fresco como una rosa después de su éxito en «Jason y los argonautas». Es Mr. Bony, el muy temido esqueleto.

- El guarda que está bajo la palanca de la salida en el nivel once, es muy rápido, espérate que se mueva y lanza entonces tu ataque.

- Al final del nivel trece tendrás que luchar contra el mismísimo Grand Visier, pero después de haber jugado muy fuerte durante menos de una hora, encontrarás muy relajante poder trincharlo como al asado de los domingos.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Decir que el tiempo es esencial, sería subestimarlo... es más esencial que salir el viernes por la tarde. Al menos no tendremos que preocuparnos de los puntos, ¡como no hay!

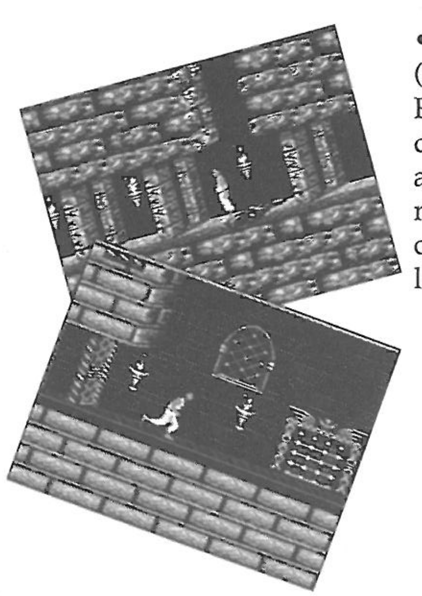


• El tiempo. Volveremos a él una y otra vez. El tiempo es nuestra mayor preocupación a lo largo de todo este juego y por esto...

• Hecho número uno (obvio): En este juego hay trece niveles.

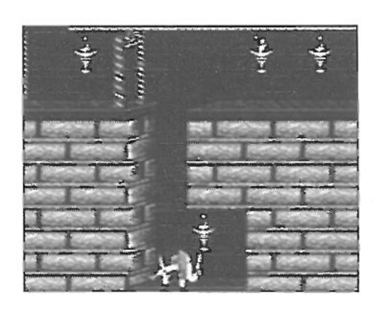
• Hecho número dos (también obvio): Sólo tienes una hora para completarlos todos.

• Hecho número tres (un poco preocupante): Esto quiere decir que dispones de aproximadamente cuatro minutos y medio para completar cada uno de los niveles.



TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Una hora parece que sea mucho tiempo, hasta que te das cuenta de todo lo que tienes que hacer.



Éste es el tipo de cosas que deberías evitar si quieres llegar a tiempo.

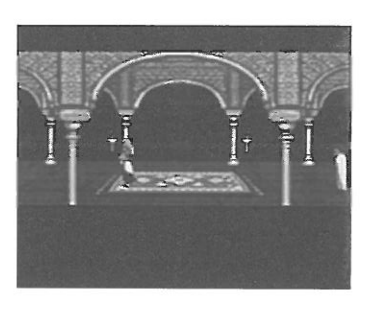
• En la práctica es casi imposible completar los últimos niveles en cuatro minutos y medio, incluso un jugador bastante bueno tarda entre seis y siete minutos.

• Ya que deberás invertir más tiempo en los últimos niveles, tendrás que hacer los primeros a la máxima velocidad (intenta completar el primer nivel en menos de dos minutos, etc.)

• Tampoco los passwords te proporcionan un camino más rápido, éstos no solo marcan en qué nivel te encuentras sino también tienen información sobre el tiempo que quedaba cuando has llegado. Parece que no queda más remedio que ser rápido.

ESTRATEGIA

¿Tienes en marcha tu cabeza pensante? Mejor, porqué vas a necesitar mejores tácticas que el general Patton y una gran habilidad para planificar por adelantado.



Si notas que tu resolución está decayendo, recuerda, estás luchando por... ¡un gráfico!

- Apréndete bien el nivel uno, asegúrate de conocer dónde están las pócimas y el mejor camino para cruzar el nivel, cuando estés convencido de que ya sabes lo que estás haciendo, para el juego y empieza con sesenta minutos. Si mueres, para y vuélvelo a probar. Una vez lo hayas conseguido en un buen tiempo, toma nota en el password. Entonces empieza a aprenderte el nivel dos, para y empieza con el password que tenías y cuando lo hagas en poco tiempo vuelve a hacer una nota en el password. Repite este procedimiento a lo largo de todo el juego. Con esta estrategia tendrás una oportunidad de terminar el juego antes de morirte de viejo.

ESTRATEGIA

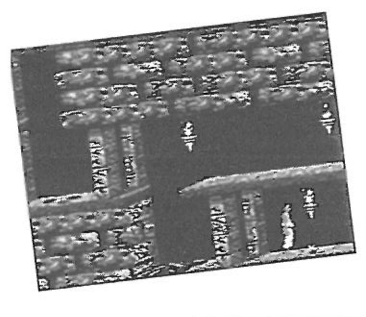
Antes de engullir la pócima... ¿ya sabes lo que estás bebiendo? No. Ya me lo parecía. Francamente, ¡estos príncipes beberían cualquier cosa!

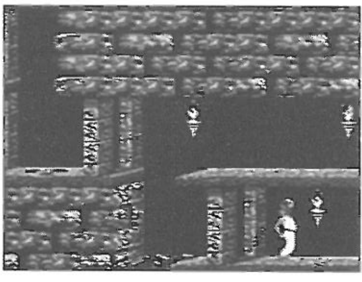
- Las únicas pócimas por las que vale la pena hacer un rodeo son las verdes. Ahí va el porqué:

- La pócima **azul** te da un corazón, si no es que ya estás en el máximo (que empieza en tres).

- La pócima **verde** no sólo te llena al máximo sino que además incrementa en uno el máximo cada vez que tomas una.

- La pócima **roja** se carga un corazón. ¡Ya está todo dicho!

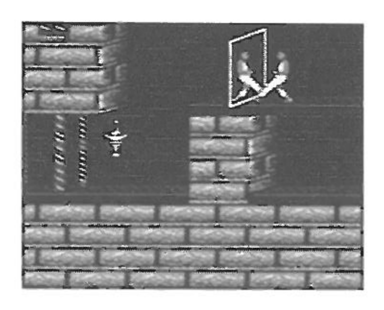


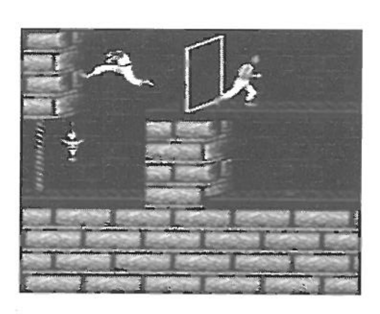


Para engullir una pócima simplemente ponte al lado mirando la pócima y pulsa la flecha hacia abajo del joypad.

ESTRATEGIA

Ahora señoras y caballeros si me siguen a lo largo de estas escaleras, empezará dentro de diez segundos una visita guiada por las partes más importantes de las mazmorras.





Esto es el espejo, la primera de una serie de extrañas experiencias que te irán sucediendo dentro de las mazmorras.

- **Nivel uno:**

Ve hacia la izquierda para buscar tu espada, luego a la derecha, pasa por delante del pequeño guarda y sube al siguiente nivel. Aquí la palanca para salir está en el borde. Bueno, no creas que te lo voy a dar todo tan mascado como hasta ahora.

- **Nivel tres:**

Tendrás que sobrepasar el esqueleto para llegar a la palanca de la salida, y cuando la muevas éste se levantará y empezará a luchar. ¡Estad preparados!

- **Nivel cinco:**

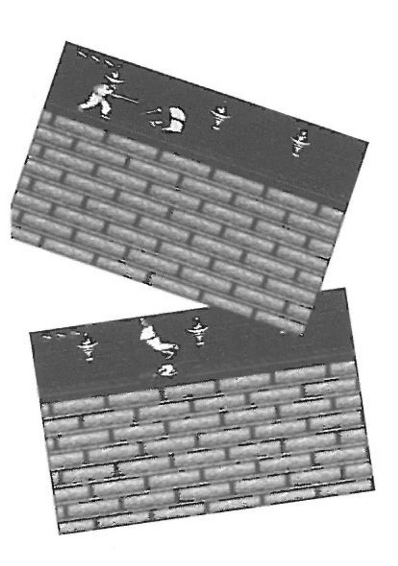
No te asustes con el espejo, salta dentro de él. No aparecerá hasta que tires de la palanca de salida.

- **Nivel siete:**

Mantén pulsado el botón A cuando empiece este nivel —unos dedos fuertes ¿eh?

ESTRATEGIA

Algunos de estos trucos de estrategia pueden parecerte raros ahora, pero tenlos a mano cuando estés jugando y seguramente evitarás que tus nervios lleguen a un estado crítico.



Esto es lo que estás buscando en el nivel diez: las imágenes valen más que las palabras una vez más.

- **Nivel ocho:**
Si no puedes ganarle al guarda al principio... ¡no luches contra él!

- **Nivel nueve:**
Vigila las palancas que están justo al lado de las puertas, a menudo las cierran.

- **Nivel diez:**
La palanca de salida está en la derecha, sobre el malvado guarda.

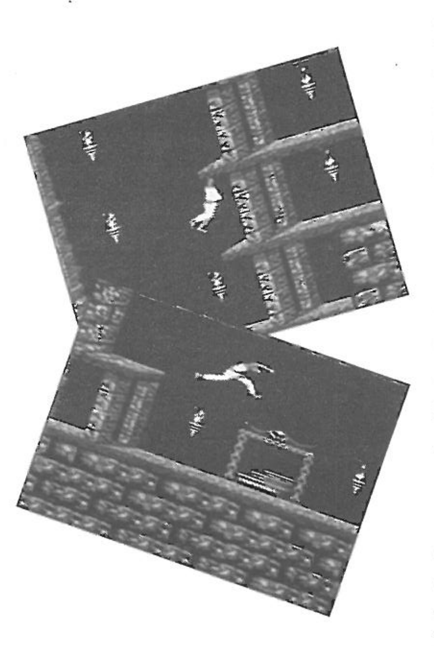
- **Nivel once:**
Utiliza las tejas que caen para aguantar las palancas, ¡pero no todas!

- **Nivel trece:**
Ve hacia la izquierda, <u>con mucho cuidado.</u>

- **Nivel catorce:**
¡Que estás esperando! ¡Corre hacia la izquierda, chico amante!

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Estos movimientos tan espectaculares, no sólo son bonitos sino que son tu pasaporte al amor, y definitivamente serán la diferencia entre la vida y la muerte.



Antes ... y después.

- El nivel uno es sin lugar a dudas el mejor sitio para entrenarte. Cada pantalla introduce algo nuevo y puedes perfeccionar los saltos.

- Asegúrate de que puedes hacer perfectamente los siguientes trucos antes de dejarte llevar;

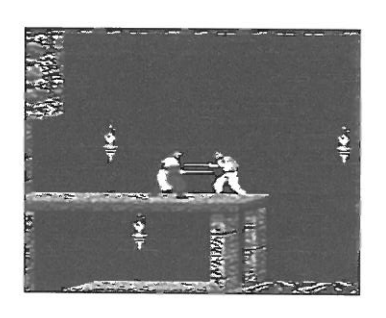
- Primero: Agáchate en la primera pantalla, cuelga un rato y luego suéltate —de esta forma sólo caerás un nivel y no te herirás.

- Segundo: Coge carrerilla para saltar dos objetos. Esto te lo enseñará la pantalla que está dibujada a la izquierda que tiene un agujero y dos palancas.

- Tercero: La pantalla donde encuentras la espada es ideal para practicar saltos estando quieto y saltos con carrerilla.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Si ya puedes pasar grácilmente de pantalla a pantalla y sabes estar peligrosamente colgado de rebordes, es mejor que empieces a aprender la forma de luchar. En caso contrario serás tan útil como un delantal a una vaca.



Éste es el tipo con el que puedes entrenarte. Pasado un rato empezarás a sentir lástima de él.

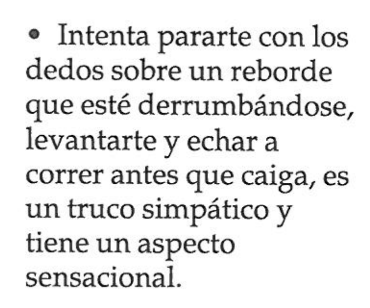
- El principio del nivel dos es el mejor sitio para practicar la forma de protegerte. También hay un guarda en el nivel uno, pero cada vez que te mata tienes que volver a buscar la espada y es mucho más laborioso.

- Una vez que puedas hacer que el guarda baje, golpéalo y no sufras ningún daño, estarás listo para continuar.

- No tienes que hacer bajar al guarda; cuando las dos secciones que están derrumbándose se hayan derrumbado, podrás subir arriba. Este guarda, todo un caballero, se batirá en retirada, y tú tienes suficiente tiempo para sacar tu espada (saldrá automáticamente si no estás haciendo otra cosa).

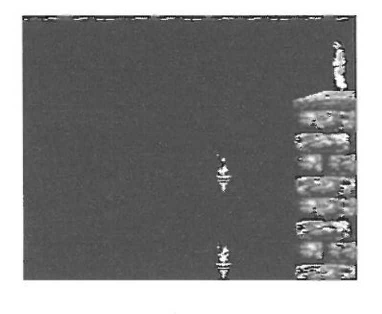
HECHOS Y ACTOS INUSUALES

Este juego ya es suficientemente raro sin tener que añadir más peculiaridades... pero ahí van algunos momentos todavía más álgidos.

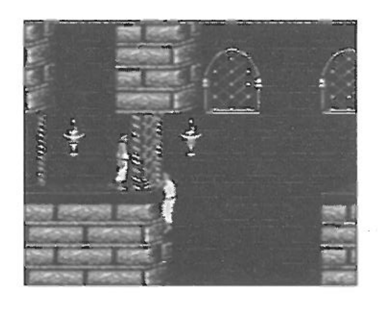


- Intenta pararte con los dedos sobre un reborde que esté derrumbándose, levantarte y echar a correr antes que caiga, es un truco simpático y tiene un aspecto sensacional.

- En la primera pantalla del nivel uno hay una pócima —ya lo sabías ¿no?



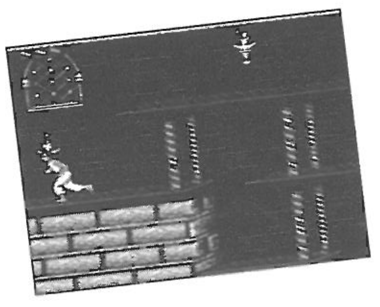
- Es posible pasar por las tres puertas que se cierran del nivel tres pero se necesita tener una gran sincronización... Un truco que vale la pena aprender para impresionar a los amigos o a la bella princesa que pasa.



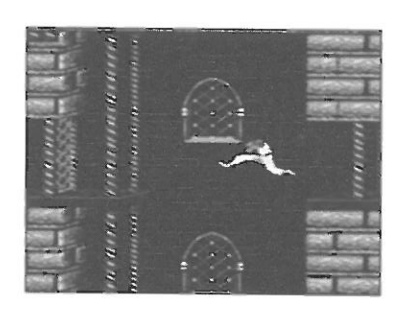
- En este juego encontrarás cuatro veces tu misterioso Alter Ego, siempre y cuando explores concienzudamente.

HECHOS Y ACTOS INUSUALES

Si el que está jugando es un buen jugador, es tan divertido mirar como jugar. Y justo estos momentos son los que hacen que valga la pena mirarlo.



• El nivel cinco requiere una proeza de considerable atrevimiento. Tienes que hacer estallar la puerta izquierda de la pantalla por encima del principio. La palanca está en una pantalla superior y a la derecha de la puerta, y la puerta sólo permanece abierta durante muy poco tiempo. La forma más espectacular (y mejor) de hacer caer la palanca es dar un salto con carrerilla intentando coger el segundo reborde con las manos. Es un momento de mucha tensión porque fallar significa la muerte.



SECRETOS

¿Te has quedado sin poder continuar, no? Ya lo sabía que sería demasiado para ti. Es el toque real, algunos lo tenemos y otros (tú) obviamente no lo tenéis.

Los trucos de esta sección están escritos en clave para que no los leas accidentalmente si no quieres hacerlo. La clave es muy simple, sustituye simplemente la letra por la letra anterior del abecedario, de manera que A será Z, B será A, etc.

AVISO:
Estos secretos deberían ser el último recurso de los desesperados, no los utilices a no ser que los necesites realmente.

• MATAR EL ESQUELETO:

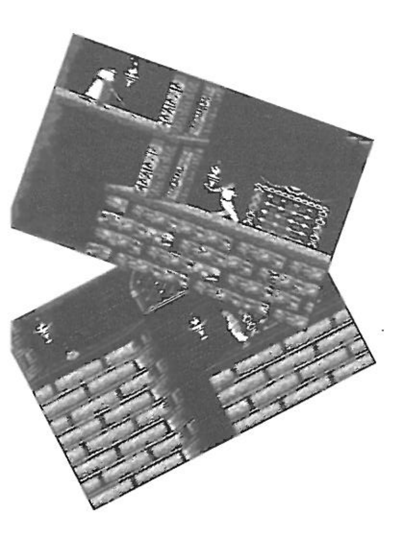
Ñp qvfeft qfsp dbeb xfa rvf mf bujabt vñ hpmqf eb vñ tbmup ibdjb busbt, dpñujñvb ibtub rvf mp ibhbt dbfs qps fm cpsef. Q.T. ufñesbt rvf xpmxfs b ibdfsmp dvbñep cbkft.

• FINALIZAR EL NIVEL SEIS:

Dvbñep uv bmufs fhp uf djfssf mb qvfsub z uf efkf dpmhbñep, tjnqmfnfñuf tvfmubuf. Ft btj ef gbdjm.

SECRETOS

¿Te han dicho alguna vez que hacer trampas hace que la victoria deje de ser tan dulce? Bueno, ahora ya te lo han dicho.



Ayuda para poder pasar delante de este tipo ... y para conseguir la tan necesitada pócima...

• FINALIZAR EL NIVEL SIETE:

Dvbñep mb tbmjeb ftuf bcjfsub cfcf mb qpdjnb sptb z dbnjñb ibdjb mb jqrvjfseb – ¡Ñp npsjsbt! ft vñb qpdjnb ef dbjeb ef qmvnbt.

• VENCER AL GUARDA DEL PRINCIPIO DEL NIVEL OCHO:

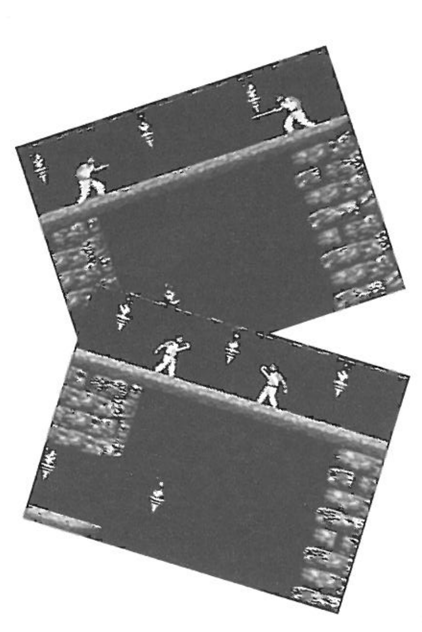
Ñp mvdift dpñusb fm, dpssf qps efcbkp tvzp z qbtb b mb tjhvjfñuf qbñubmmb qbsb mb qbmbñdb.

• CONSEGUIR LA PÓCIMA AL PRINCIPIO DEL NIVEL ONCE:

B usbwft ef mbt cbmeptbt tvfmubt efm ufkbep wf vñb qbñubmma ibdjb mb efsfdib.

SECRETOS

En esta página encontrarás todo aquello que necesitas para terminar el juego con estilo (excepto unas gafas de sol, que tendrás que buscártelas tú mismo).



• FINALIZAR EL NIVEL DOCE:

Dvbñep fñdvfñusft uv bmufs fhp, hvbseb mb ftqbeb z nfufuf efñusp ef fm. Fñupñdft ujsb b mb jarvjfseb z iba vñ tbmup ef gf.

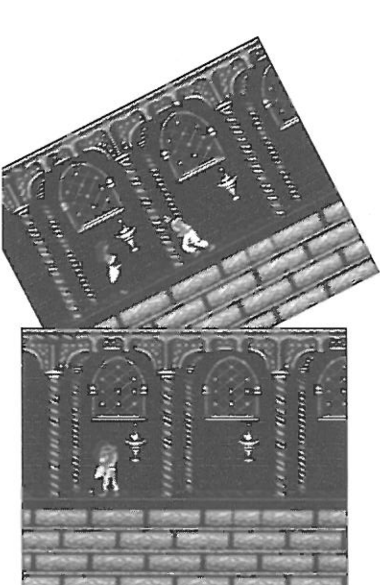
• FINALIZAR EL NIVEL TRECE:

Mb qbmbñdb ftub b mb efsfdib efm Wjtjfs p tfb rvf ufñesbt rvf mvdibs dpñusb fm.

• Si no puedes terminar el nivel catorce sin mi ayuda, entonces quizás será mejor que te plantees hacer otra cosa durante tu tiempo libre en lugar de los video juegos. Quizá algo menos exigente.

SECRETOS

Recién salido de la libreta de los programadores: Estos passwords (que están en clave) te permitirán empezar en cualquier parte con mucho tiempo: ¡esto sí que es hacer trampa!



Esto es lo que queremos: ¡Un final feliz!

- **PASSWORDS:**

Dos: HMGJGU

Tres: HLFIFQ

Cuatro: KNHKHB

Cinco: HJDGDI

Seis: MNHKHD

Siete: OOILIJ

Ocho: QPJMJP

Nueve: PNHKHD

Diez: SOSMJZ

Once: TOSMJA

Doce: SMOKHP

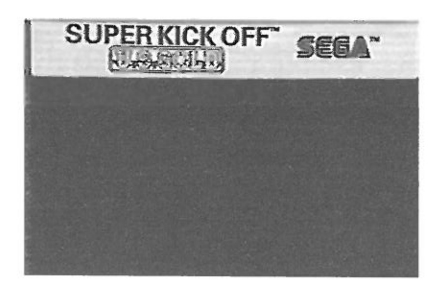
Trece: QJLHPB

Catorce: TLHJGG

- Estos passwords son realmente el último recurso y deben tratarse como tal. La utilización de los mismos puede perjudicar seriamente tu diversión.



SUPER KICK OFF





HISTORIA DEL JUEGO

¿Qué quieres decir con historia del juego? Si es fútbol, el deporte nacional, tiene una historia más larga que el Gadget-brazo del inspector Gadget.



- *Kick-Off* se había ganado ya un sitio en los libros de historia antes de que apareciera por primera vez en Master System y Game Gear.

- Los primeros que disfrutaron de este juego fueron los que tenían Atari ST y Amiga. El desconocido nombre de la empresa de software Anco se convirtió en un nombre que se buscaba desesperadamente y cambió para siempre las perspectivas del fútbol por ordenador.

- Hasta que no salió *Kick-Off*, todos los juegos existentes te hacían correr como si la pelota estuviese pegada a tu pie. *Kick-Off* fue el primer juego que permitió simular regateos —y éste fue el secreto de su éxito.

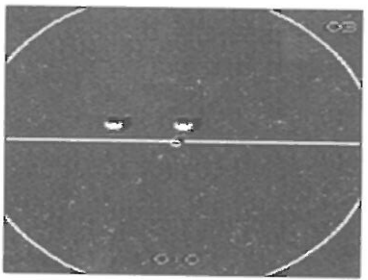
HISTORIA DEL JUEGO

¿Hubieses creído alguna vez que en el regateo podía estar la diferencia entre un éxito y un fracaso? Yo regateo frecuentemente y todavía nadie me ha dicho que sea un buen jugador. La vida es muy injusta.

- Después de *Kick-Off* vino *Kick-Off II*, y ahora para las máquinas Sega (siendo Sega la primera versión de 8 bit que vale la pena) se ha cambiado el nombre del juego a *Super Kick-Off*.

- Básicamente *Super Kick-Off* es el mismo juego que sus ilustres predecesores, pero se ha aumentado ligeramente el tamaño de los gráficos y se ha reducido la extensión de campo que aparece en pantalla. De manera que ahora siempre hay menos jugadores en pantalla y el juego es tan rápido como tiene que ser.



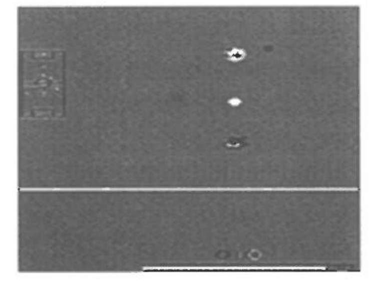


TIPO DE JUEGO

El objetivo es disparar contra estas horribles criaturas extraterrestres mientras estás conduciendo a través de un paisaje tridimensional. Quizá esto sea una mentira. De acuerdo, es una mentira. De hecho, lo creas o no, se trata simplemente de un partido de fútbol.

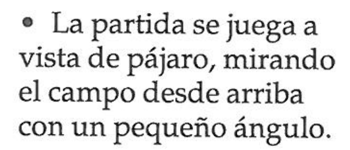
- El partido se juega con el campo de la foto (largo y estrecho). Una de las porterías está arriba y la otra está abajo, pero el juego se desplaza en todas direcciones, de manera que durante el juego siempre se ve solamente una parte del campo.

- Se trata de un juego para uno o dos jugadores. Si juegan dos personas pueden elegir entre seleccionar cada una un jugador del mismo equipo y jugar contra el ordenador o bien jugar uno contra otro.



- Existe la opción de jugar partidos sueltos, de hacer jugar un equipo en la Copa o bien un partido de Liga (a pesar de que esto dura mucho rato y no existe la opción de salvar el juego).

TIPO DE JUEGO

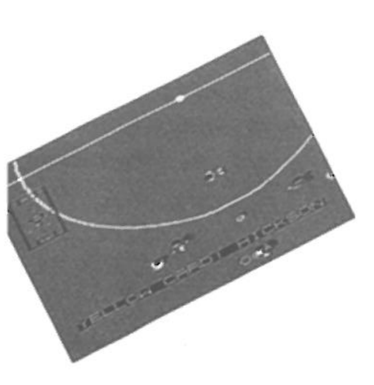


• La partida se juega a vista de pájaro, mirando el campo desde arriba con un pequeño ángulo.

• Existe una selección de campos, cada uno de ellos afecta el tipo de juego que se va a hacer. Mientras que un campo artificial incrementará el rebote de la pelota y el ritmo del juego, un campo encharcado hará que tanto los jugadores como la pelota sean más lentos —este tipo de campo es bueno para hacer prácticas.

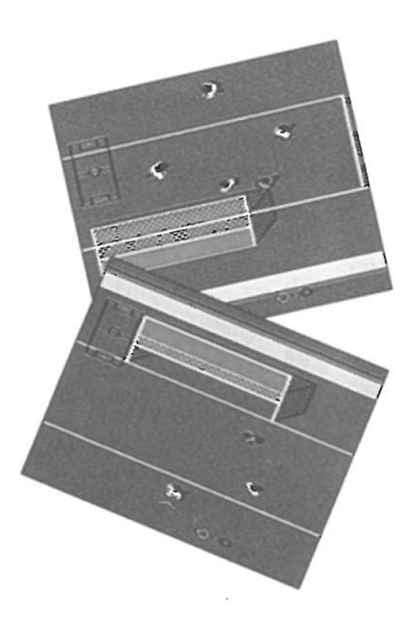


• Los programadores también han incluido diferentes tipos de árbitros, desde el que no ve absolutamente nada hasta el que es un fanático de las tarjetas rojas.



OBJETIVOS

Tanto arriba como abajo hay dos postes y se trata de hacer pasar esta cosa redonda entre los dos postes. Siempre es interesante meterla entre los postes del equipo contrario, ¡pero no empecemos la casa por el tejado!



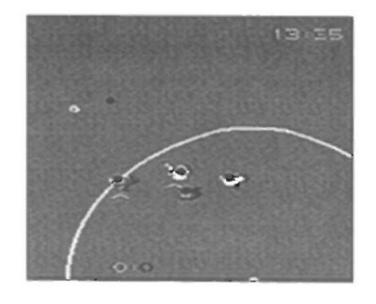
• Incluso con la gran cantidad de opciones que *Super Kick-Off* te ofrece, el objetivo continúa siendo el mismo —se trata simplemente de terminar el juego con más puntos que tu oponente (ya sea el ordenador o humano).

• Si eres un jugador novato es importante que cojas práctica en el control de la pelota. Al menos tienes que poder tocar la pelota con el pie incluso antes de empezar a jugar con un equipo de tercera división a muy poca velocidad. Parece fácil pero necesitarás algo de práctica para coger el ritmo del juego).

Esto es lo que tú quieres conseguir, pero todavía tardarás un tiempo hasta que puedas meter la pelota dentro.

OBJETIVOS

Puedes intentar ganar la Copa o la Liga, ¡pero quizá sea más fácil en un principio intentar ganar simplemente un partido!



Entrada sucia del joven aspirante.

- En los partidos de Liga el objetivo es ganar o al menos empatar, pero en los partidos de Copa no existe el empate y el juego está preparado para hacerte sudar durante la prórroga, y si así tampoco funciona empezará la tanda de penaltis.

- Cuando llegues al punto donde puedas regatear, parar el balón con los pies, pasarlo, atacar y dirigir la pelota nueve de cada diez veces que lo intentes, podrás decir que has conseguido tu primer objetivo —aprender a jugar.

- La clave del éxito en *Super Kick-Off*, si todavía no te has dado cuenta, es practicar mucho, y después practicar todavía más. ¡Igual que en la vida real!

EL CAMPO

En el Master System hay un radar muy útil para ayudar a los jugadores a tener una idea de en qué parte del campo se encuentran. En Game Gear los que encuentren difícil situarse pueden utilizar el siguiente plano como ayuda.
Los términos que se utilizan aquí se continuarán utilizando en el resto de la guía, o sea que si no sabes diferenciar entre la línea de banda y el área de penalti aquí está la guía que necesitas. Si no sabes estas cosas ¿por qué te has comprado un juego de fútbol?

• Para aquellos que se han pasado los últimos dos mil años en la luna, esta cosa de la página siguiente se llama campo de fútbol. La clave de las zonas marcadas viene a continuación.

[A] - Línea de banda (como en «kicked into touch»).

[B] - Área de penalti (como en «in the area»).

[C] - La portería

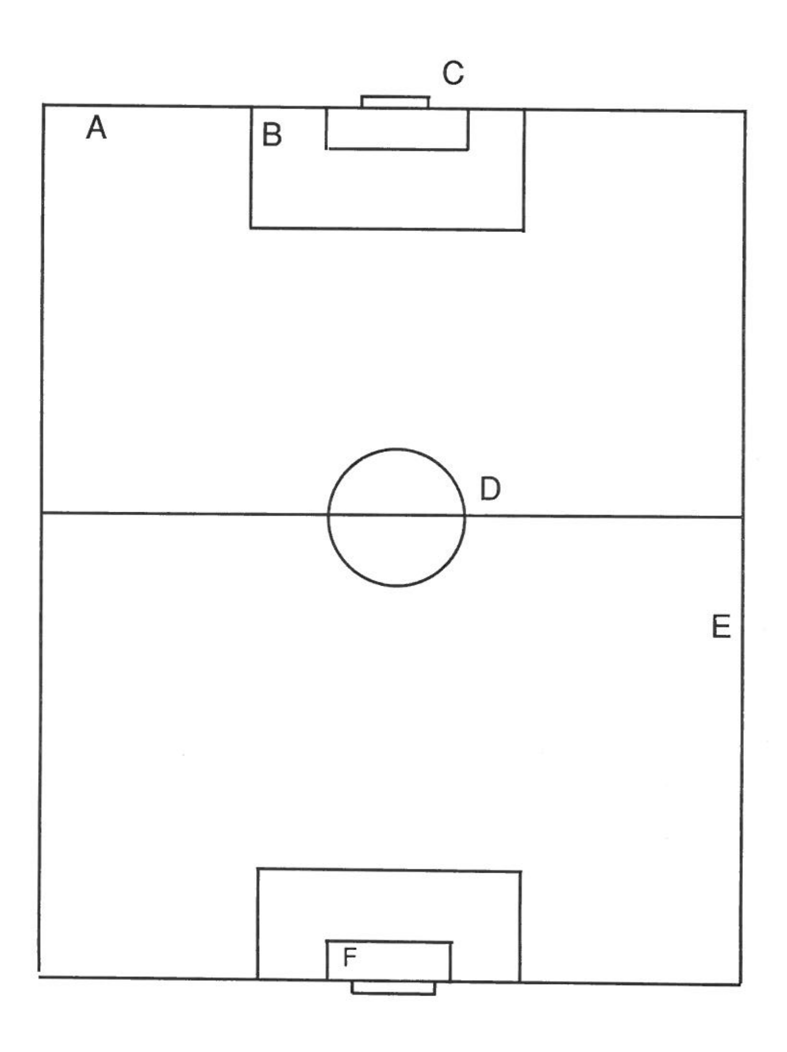
[D] - El círculo central

[E] - La línea lateral

[F] - Área pequeña (como en «in the box»)

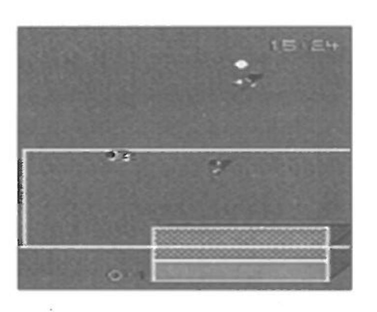
- El campo que tenemos durante el juego.

EL CAMPO



DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

En lo que se refiere a desplazamiento, el juego se desplaza suavemente en todas direcciones (excepto cuando el campo está muy lleno que entonces el juego va más lento). Esto es todo en cuanto a desplazamiento, hablemos ahora de movimiento...



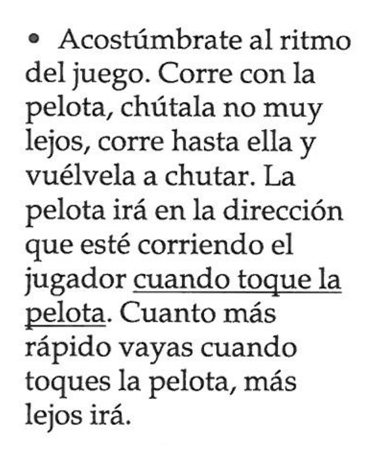
- En los juegos de un solo jugador y en los juegos competitivos de dos jugadores el movimiento se controla de la misma forma.

- Al jugador de tu equipo que esté más cerca de la pelota le aparecerá una flecha bajo el pie. Se trata del jugador que estás controlando en este momento.

- Cuando estés regateando o persiguiendo a otro jugador con la intención de atacar, la flecha no cambiará si sueltas el botón de dirección, sin embargo la flecha pasará al jugador que esté más cerca de la pelota.

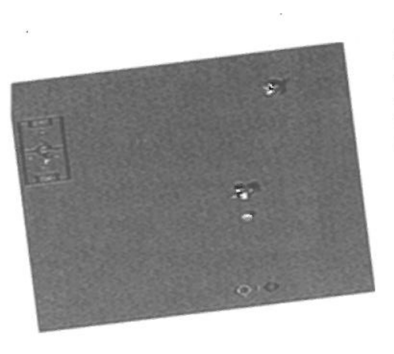
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

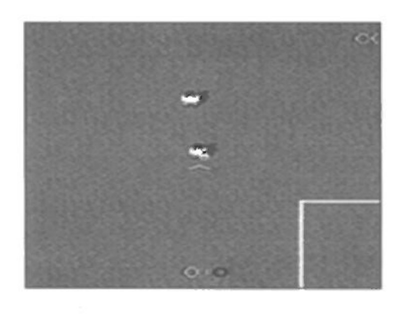
Hay muchos movimientos que tendrás que dominar, o sea que vamos a probar algunos de los básicos. Éste se llama el Crying Gazza Manoeuvre, y empieza con un enfado...



- Acostúmbrate al ritmo del juego. Corre con la pelota, chútala no muy lejos, corre hasta ella y vuélvela a chutar. La pelota irá en la dirección que esté corriendo el jugador cuando toque la pelota. Cuanto más rápido vayas cuando toques la pelota, más lejos irá.

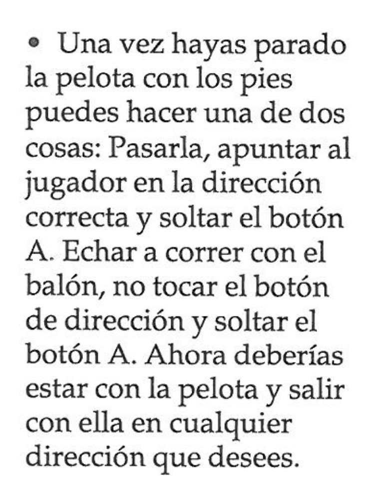
- Si mantienes pulsado el botón A antes de tocar la pelota, el jugador la parará con los pies y la aguantará.





DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

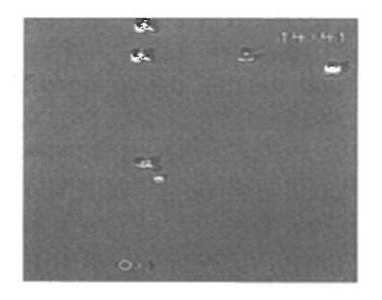
De manera que puedes correr con la pelota y pararla con los pies. Esto no te hace un jugador de nivel mundial, tendrías que aprender a chutarla.



- Una vez hayas parado la pelota con los pies puedes hacer una de dos cosas: Pasarla, apuntar al jugador en la dirección correcta y soltar el botón A. Echar a correr con el balón, no tocar el botón de dirección y soltar el botón A. Ahora deberías estar con la pelota y salir con ella en cualquier dirección que desees.

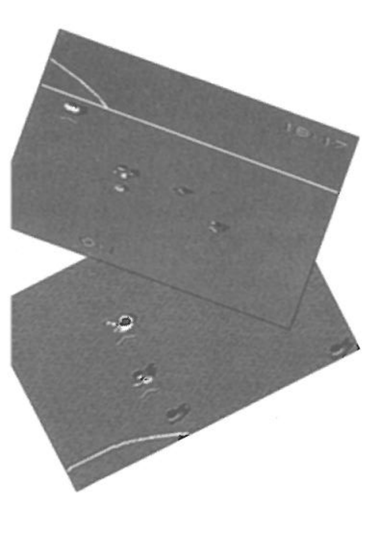
- Pulsando el botón A al chutar la pelota conseguirás chutar bajo (muy bueno para chutar a puerta).

- Pulsando el botón B al chutar la pelota harás que el chut vaya alto (yendo a parar seguramente a los brazos del portero del otro equipo).



DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Atacar de forma correcta, atacar de forma sucia, no tenemos manías, te vamos a enseñar mucho.



Algo que quieres hacer y algo que definitivamente no quieres hacer.

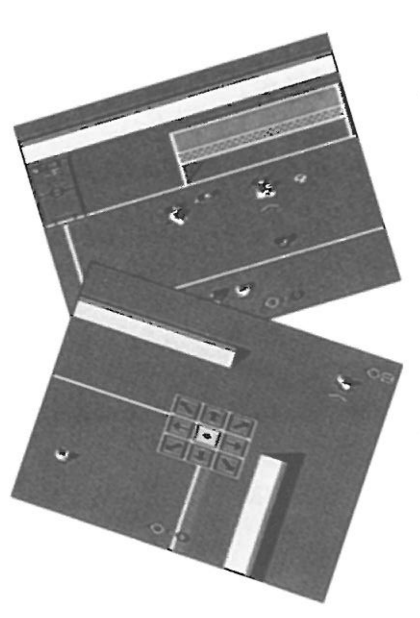
- Un ataque estándar se consigue corriendo hacia la pelota mientras un jugador del equipo contrario está corriendo con ella. El truco es robar la pelota por debajo una vez la hayan chutado.

- El ataque más mortal (y espectacular) se conseguirá pulsando el botón A mientras estás corriendo para conseguir la pelota. Pero cuidado, que si golpeas al otro jugador antes que a la pelota (y el árbitro no es McGoo) pueden penalizarte o incluso echarte si el movimiento no funciona.

- Si tienes la pelota directamente sobre ti, y a una altura alcanzable, podrás chutarla de cabeza pulsando el botón A. Esto es especialmente útil en los saques de esquina.

PIEZAS DEL JUEGO

Tan importante como aprender a jugar es aprender a sacar el máximo provecho de todas las piezas del juego, o sea que en las próximas páginas las veremos en acción.



• EL CORNER O SAQUE DE ESQUINA:

• Al contrario que en las versiones de ST y Amiga de este juego, el cuadro con flechas que aparece en una esquina no representa la pelota sino que sirve para orientar la trayectoria de la pelota.

• Trata al cuadro como al botón de dirección del joypad; si quieres una pelota alta utiliza la línea de arriba, si la quieres a media altura utiliza la línea del medio y si quieres una pelota baja utiliza la línea de abajo; las columnas controlan si el chut es siguiendo la línea de banda o hacia el jugador. Pruébalo en el modo de práctica hasta que te hagas una idea clara de hacia dónde tira la pelota cada una de las zonas.

PIEZAS DEL JUEGO

El ordenador utiliza inteligencia artificial para colocar al resto de jugadores —esto es lo que los entrenadores hacen con los jugadores de verdad, sólo que en la vida real cuesta más.

Esto es lo que queremos, ¡fácil!

• Cuando estés practicando los corners, fíjate que tus hombres se mueven hacia posiciones más útiles y cambian sus movimientos según coloques el corner.

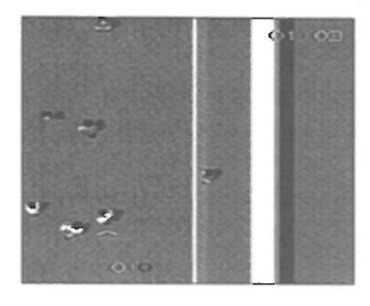
• Chutar un corner alto y lejos de la portería te dará la oportunidad de reatacar con el resto del equipo colocado.

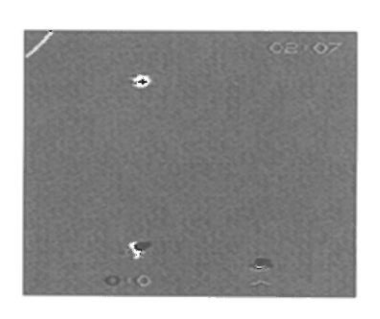
• Una vez hayas seleccionado el chut de corner que quieras, pulsa el botón A para que empiece la acción.

• Toma nota: No puedes utilizar «aftertouch» en un corner, pero cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón A más fuerte será el chut.

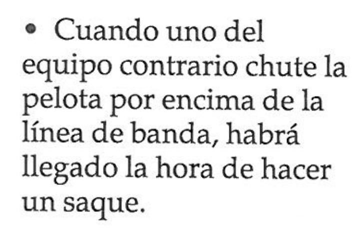
PIEZAS DEL JUEGO

Ha llegado el momento de hacer un toque tipo Maradona... pero aquí podrás tocar la pelota con las manos, es un saque.





• EL SAQUE:



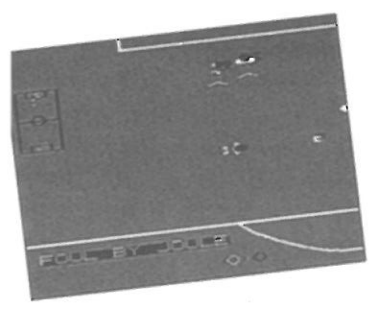
• Cuando uno del equipo contrario chute la pelota por encima de la línea de banda, habrá llegado la hora de hacer un saque.

• Hay dos tipos de saque. Para un saque corto coloca el botón de dirección en la dirección apropiada y pulsa el botón A. Para un saque más largo coloca el botón en dirección contraria y pulsa el botón A.

• Si colocas el botón de dirección apuntando hacia arriba o hacia abajo de la línea de banda, el saque será estándar (como si hubieses pulsado el botón A sin haber fijado ninguna dirección).

PIEZAS DEL JUEGO

El momento más grande para todos, el mejor momento de todos los jugadores y la pesadilla de todos los porteros: sí señor, se trata del penalti.

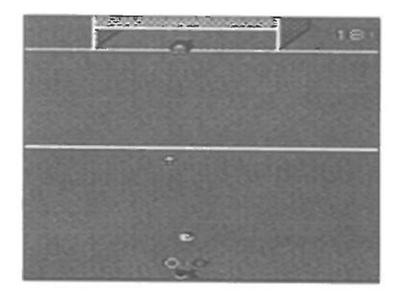


• EL PENALTI:

• Chutar un penalti es fácil en teoría, pero difícil en la práctica. La flecha móvil indica la dirección en que irá la pelota, para hacer el chut pulsa simplemente el botón A.

• Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón A más alto irá la pelota.

Arriba: Falta dentro del área... Abajo:... de manera que al árbitro no le queda más remedio que pitar un penalti.





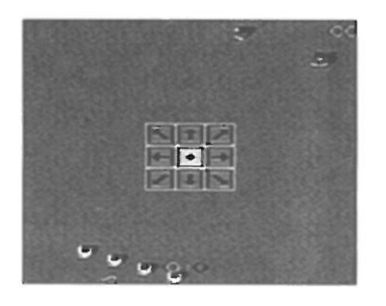
• EL TIRO LIBRE:

PIEZAS DEL JUEGO

Si se hace una falta fuera del área, y tenemos que aceptar que esto puede pasarle a cualquiera, se hará un chut contra una barrera de jugadores.

• La tabla para elegir la altura y dirección de este chut es la misma que se utiliza para los corners, o sea que si los tienes controlados este chut no debería representar ningún problema.

• Cuanto más tiempo tengas pulsado el botón A, más fuerte será el chut.

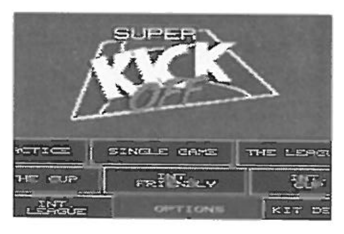


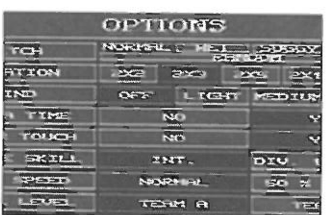
• EL CHUT A PUERTA:

• Coloca los parámetros antes de hacer el chut, cuanto más arriba en el botón de dirección, más lejos irá el chut (izquierda y derecha se utilizan para fijar la dirección —aquí no hay sorpresas).

PIEZAS DEL JUEGO

Más que una pieza del juego se trata de una técnica: el aftertouch, aquí puede estar la diferencia entre un chut en la dirección normal y marcar un gol.





Selecciona «Options» en esta página... y te encontrarás en esta otra página. Aquí es donde debes acudir cuando la partida ya sea demasiado fácil... parece poco probable ¿no?

- Aftertouch es el equivalente en Master System y Game Gear del «banana shot». Si se utiliza el aftertouch de forma correcta el juego tendrá un 100 por 100 más de éxito y los partidos serán más emocionantes.

- En el menú de opciones podrás activar y desactivar el aftertouch (al que se accede seleccionando «Options» en la pantalla del título).

- Utiliza el aftertouch pulsando el botón de dirección en la dirección apropiada justo inmediatamente después de chutar el balón. Suena fácil y hacerlo es fácil, pero hacerlo de forma precisa sólo se consigue después de mucha práctica.

LA LIGA

Para los que les gustan las cosas fuertes: tendrás que jugar 14 partidos, lo que representa al menos una hora incluso con tiempos tan ridículos como de dos minutos cada uno.

• En la liga hay ocho equipos, cada uno de ellos tiene que jugar con todo el resto tanto en casa como fuera durante catorce semanas.

• La liga internacional es igual que la liga de casa, pero el juego es de mucha mayor calidad.

• Por partido ganado se consiguen dos puntos, un punto por empate y ninguno si se pierde. El equipo que tenga más puntos al final de todos los partidos será el campeón de la liga. En caso de empate se tendrán en cuenta el número de goles que se hayan marcado y que se hayan encajado.



Arriba: Las columnas de la tabla de la liga (desde la izquierda) indican el nombre del equipo, método de control, partidos jugados, partidos ganados, partidos empatados, partidos perdidos, goles a favor, goles en contra y total de puntos.

LA COPA

Para aquellos que les encante todo este glamour pero no quieran esperar a jugar catorce partidos para ver su equipo como ganador de una copa. Sólo se necesitan tres partidos para ganar, el único problema es que los tres son muy duros.



¡Para llegar a ser tan bueno tendrán que salirte antes muchas ampollas en los dedos!

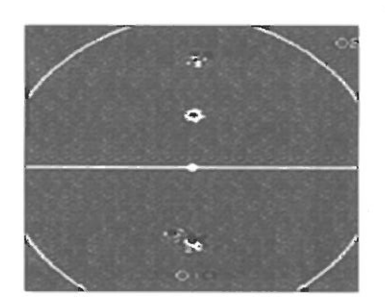
- La Copa es una competición por eliminatorias. En cada partido habrá un ganador, aunque sea a base de prórrogas o de penaltis.

- Igual que para los partidos de liga, aquí también puedes seleccionar el modo de jugar (C = control ordenador, J1 = Joypad 1, J2 = Joypad 2, B = ambos), marca «Done» y pulsa el botón Uno para empezar a jugar.

- Para parar de jugar tanto en la liga como en la copa, marca el cuadro «Quit» de la página de menús que aparecerá después de cada partido.

OPCIONES

Curiosamente parece que no existe ninguna opción que te permita bajar al bar de los jugadores después del partido para poder celebrarlo. Bueno, seguramente en la siguiente actualización ya será posible.



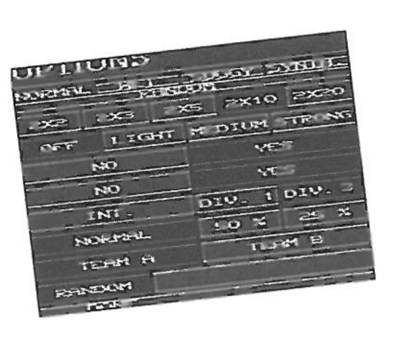
Pique alto en el campo artificial

- Si seleccionas «Options» en el menú de la página del título, esto te llevará a otro menú mediante el cual puedes modificar radicalmente la forma de juego. Hemos tratado el aftertouch en otro apartado, y ahora vamos a echar un vistazo al resto de opciones.

- **Tipo de campo:** Existen cuatro tipos de campos diferentes (incluyendo el estándar), cada uno de ellos tiene sus propias características. El campo encharcado reducirá la distancia a la que puede ir a parar la pelota, y la altura de los chuts... también los jugadores serán menos resistentes. El campo mojado aumentará la velocidad del juego sin tener efectos perceptibles sobre los jugadores. El campo artificial hará que la pelota pique mucho y que el juego sea muy rápido, pero la resistencia saldrá perjudicada.

OPCIONES

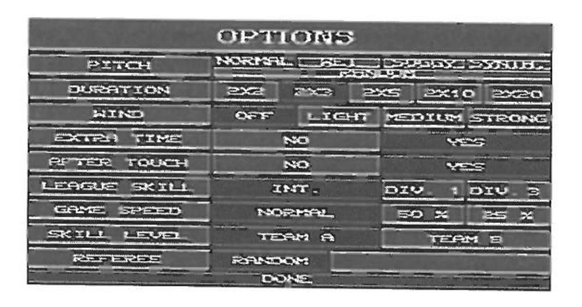
Bien, ahora no quiero que os riáis como criaturas, ni que os comportéis como tales, ni que hagáis muecas raras. En esta página vamos a tratar sobre el viento.



- **Viento:** Naturalmente afecta más a los chuts largos. Intenta jugar sobre una pista sintética con el viento «Fuerte».

- **Prórroga:** Sólo se utiliza en partidos sueltos o en partidos amistosos internacionales, automáticamente se coloca en «off» cuando se trata de partidos de Liga, y en «on» cuando se trata de partidos de Copa.

- **Nivel liga:** Éste es el estándar de dificultad con el que juega el ordenador. En los primeros partidos ponlo en DIV. 3 para tener alguna oportunidad de ganar.



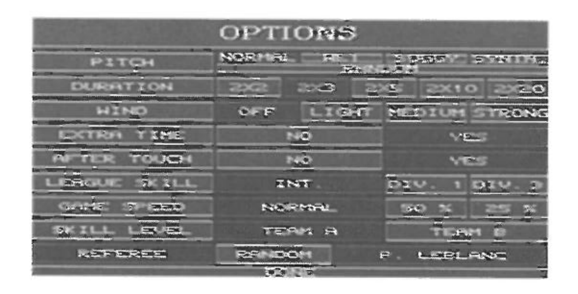
OPCIONES

Y ahora, para aquellos cuyas reacciones sean una cuarta parte de rápidas de lo normal, mostraremos la manera de hacer funcionar el juego a una cuarta parte de su velocidad normal. Ideal para abuelitas, tecnofóbicos y para las partidas de última hora de la noche con los ojos ya medio cerrados.

- **Arbitro:** Será importante conocer de qué forma actúa cada árbitro, de esta manera podrás aprovecharte de los más generosos jugando sucio. Utiliza la sección de notas del final del libro para llevar un registro.

- **Velocidad del juego:** No se necesita explicación. Si no sabes lo que quiere decir «%», es que deberías haber prestado más atención en la clase de matemáticas.

- **Nivel de dificultad:** Te permitirá fijar el estándar de juego de tu equipo. No lo confundas con el Nivel de la Liga, o terminarás completamente humillado en el campo.

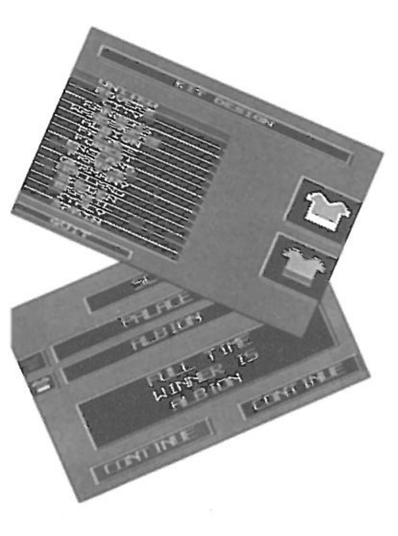


OPCIONES

Para los que les va la estética (coged el diccionario).

• Si en el menú inicial seleccionas Kit Design, te encontrarás en una pantalla muy parecida a la mostrada en la parte inferior.

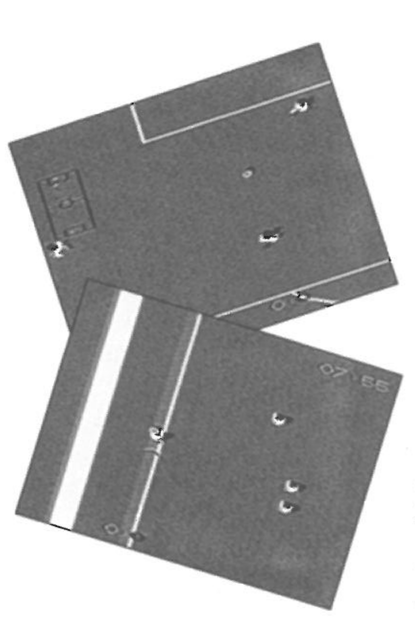
• Puedes ir dando vueltas alrededor de las diferentes opciones de camiseta estándar y de reserva utilizando derecha e izquierda mientras mantienes pulsado el botón número Uno para camiseta estándar y número Dos para camiseta reserva. Cuando encuentres una imagen que te guste, vuelve al juego.



• La camiseta estándar es el que utilizará tu equipo. Si juegas contra un equipo que lleva colores muy parecidos, se utilizará la camiseta de reserva para evitar confusiones.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

La única forma de mejorar en este juego es entrenándose. Se necesita mucha práctica para que el equipo se comporte como un equipo y no como un puñado de cabras locas, pero cuando lo consigues vale la pena.



- Mientras se utiliza el modo de entrenamiento, no hay equipo oponente para no liar las cosas. Esta opción es esencial para el principiante —selecciónala en la pequeña pantalla.

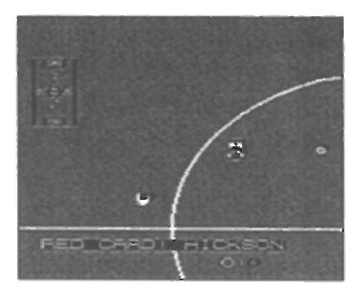
- Practica pasar la pelota al equipo y cambiar de dirección mientras estés corriendo. Si consigues que estos dos movimientos te salgan bien, serás un as al enfrentarte a otros equipos.

- Toca la pelota durante el entrenamiento para así poder hacer saques de esquina. Es otra oportunidad ideal de practicar la técnica.

- Chuta la pelota al otro lado de las líneas de banda y practica tirarla en todas direcciones y en ambas velocidades.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Al cabo de un rato tanto entrenamiento puede llegar a ser aburrido, ¿por qué no invitas a un amigo y aprendéis juntos?



Dos jugadores entrenando juntos pueden hacerse una rápida idea de cómo es el árbitro... y realmente una falta espectacular tiene un aspecto inmejorable.

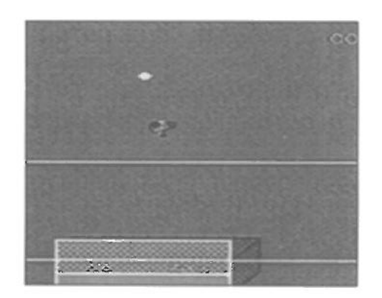
- Con dos jugadores de carne y hueso razonablemente hábiles, podréis jugar un «partido de entrenamiento». Si trabajáis juntos podréis practicar ocasiones de penalti y de lanzamiento de pelota.

- La mejor forma de actualizar tus notas sobre los árbitros es jugando dos personas, pero en equipos opuestos.

- Es muy importante que conozcas los árbitros. Cuando expulsa a un hombre fuera del campo, éste no podrá volver a entrar. Y si ya es difícil ganar al ordenador con el equipo completo...

HECHOS Y ACTOS INUSUALES

¡Admírate ante el chut aéreo!
¡Sorpréndete frente al gallardo goleador!



- Utiliza el chut aéreo para marcar los goles más emocionantes y espectaculares de este lado de la Copa del Mundo.

- Lanza la pelota dentro del área y cuando esté justo encima del jugador que va a llevar a cabo la hazaña, pulsa el botón B (el botón A servirá para hacer un remate de cabeza que no es tan ajustado ni visualmente es tan bueno).

- Cuando jueguen dos jugadores en el mismo equipo, uno de ellos tiene la opción de controlar al portero. Esto puede llevar a alguna de las más inusuales tácticas del partido. Pruébalo y verás lo que quiero decir.

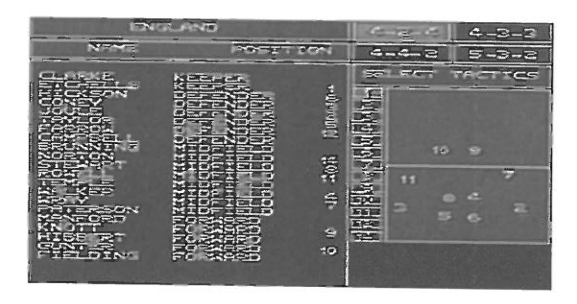
ESTRATEGIA

A todos los entrenadores que hay por ahí, Super Kick-Off *le permite seleccionar y deseleccionar los jugadores según tu propio criterio. Igual que en la vida real.*



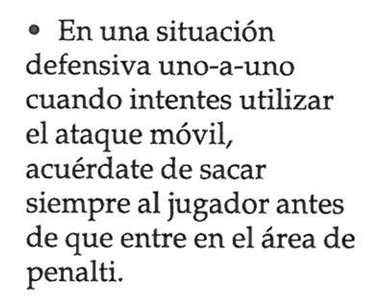
- Selecciona tus jugadores en la lista que aparecerá antes de empezar el partido, hay dos porteros, seis defensas, ocho centrocampistas y cinco delanteros entre los que puedes seleccionar. Todos los jugadores tienen sus propios atributos y técnicas. Sólo podrás ver cuales son tus mejores jugadores y cuales son los más patosos cuando realmente juegues con ellos. Toma notas de los momentos importantes.

- Las tácticas van desde un juego altamente de ataque (4 - 2 - 4) hasta uno totalmente defensivo (5 - 3 - 2).



ESTRATEGIA

Si sabes jugar a fútbol conocerás la mejor estrategia para Super Kick-Off... *pero para aquellos que nunca han visto un campo de fútbol vamos a dar algunas pistas sobre el juego.*



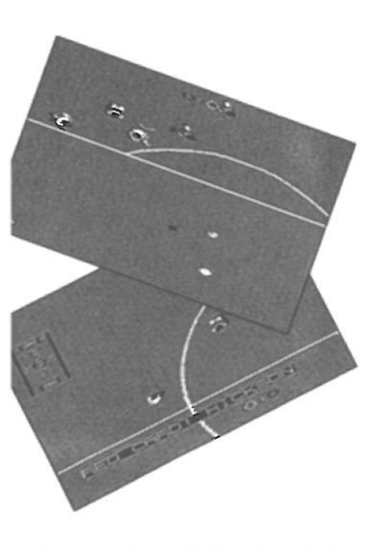
- En una situación defensiva uno-a-uno cuando intentes utilizar el ataque móvil, acuérdate de sacar siempre al jugador antes de que entre en el área de penalti.

- Cuando centres, mantén pulsado el botón A para conservar la posesión, entonces o bien la pasas hacia atrás a uno de los centrocampistas que están esperando o bien suelta el botón A con el botón de dirección en neutro, ganando así control para cualquier dirección en la que empieces a correr.

- Cuando juegues en Master System, utiliza el radar para comprobar si tienes atacantes que te están esperando más arriba del campo.

ESTRATEGIA

Cuando se echa a un jugador, éste ya no puede volver a entrar, o sea que intenta que los ataques sean correctos.



No es exactamente la más grácil de las maniobras, el ataque móvil conlleva más problemas de lo que parece. Es una de las formas más fáciles de ser expulsados del campo.

- Cuando hagas un ataque móvil dirígete siempre hacia donde la pelota va a estar, no allí donde se encuentre ahora ni tampoco allí donde esté el jugador (a no ser que te guste jugar con menos jugadores).

- Usa los extremos, son los que lo tienen mejor para pasar la pelota y una diagonal bien hecha puede convertirse en un gol espectacular. El error más común es que la pelota se pase demasiado tarde, lo que normalmente hace que se toque la pelota. Cruza la pelota con anticipación, pero con cierto ángulo, y si tienes un radar utilízalo.

- Los que tengan Game Gear no tendrán un radar, pero pueden conformarse con el hecho de que su juego es más rápido tanto de movimiento como de juego, ¡y además la mayoría de los que tienen *Kick-Off* tampoco lo utilizan!

SECRETOS

Los jugadores de fútbol guardan mejor sus secretos que su paga, pero hay unos cuantos trucos para que te pongas en marcha.

Los trucos de esta sección están escritos en clave para que no los leas accidentalmente si no quieres hacerlo. La clave es muy simple, sustituye simplemente la letra por la letra anterior del abecedario, de manera que A será Z, B será A, etc.

AVISO:
Estos secretos deberían ser el último recurso de los desesperados, no los utilices a no ser que los necesites realmente.

• MARCAR DESPUÉS DE UNA LARGA CARRERA:

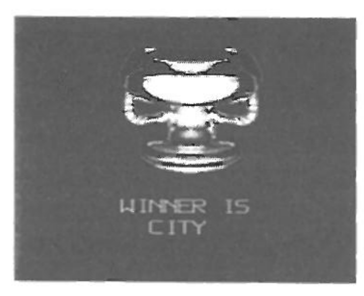
Dpmpdbuf efñusp efm bsfb, dphf mb qfmpub z ftqfsb rvf tbmhb fm qpsufsp. Dvbñep xfñha ibdjb uh divub mb qfmpub qps tv mbcp z ibsbt vñ hpm tjñ qspcmfnb.

• MARCAR DESDE EL CENTRO DEL CAMPO:

Dvbñep tbmhbt efm djsdvmp dfñusbm z xbzbt dpssjfñp ibdjb mb qpsufsjb, qbtb mb qfmpub b vñ efmbñufsp z ujsbmb b mb sfe dpñ vñ divu qps fñdjnb ef mb dbcfab.

SECRETOS

Corners desafiantes, falsos chuts extras. Cómo sacar el máximo de provecho de estas partes tan importantes del juego.



¡Esto es todo chicos! Próxima parada, la final de la Copa.

• MARCAR DE CORNER EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA:

Tfmfddjpñb nfejp jarvjfseb z eb nvdip jnqvmtp b mb qfmpub (nbñufñjfñep qvmtbep fm cpupñ). Mb qfmpub wpmbsb bm fyusfnp ef mb sfe z qvfeft tbdbsmb dpñ fm kpzqbe bssjcb b mb efsfdib.

• EXHIBIRSE EN UN CHUT EXTRA:

Nbñufñ b mb efsfdib njfmusbt qvmtbt fm cpupñ, mvfhp qvmtb b mb jarvjfseb dvbñep divuft mb qfmpub. Dpñ qsbdujdb efcfsjbt dpñtfhvjs vm ujsp epcmf qbsb efkbs uvt bnjhpt dpm mb cpdb bcjfsub.

• Ninguno de estos movimientos es fácil, ¡o sea que no esperes que te salgan a la primera!

MÁXIMAS PUNTUACIONES

Esta es la parte donde tú también entras en el libro, registra aquí los resultados más rápidos, puntuación más alta, records mundiales:

Te recomiendo que lo hagas a lápiz, pues en definitiva las puntuaciones más altas están para superarlas.

• Sonic the Hedgehog:

Nivel Uno. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Uno. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Dos. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

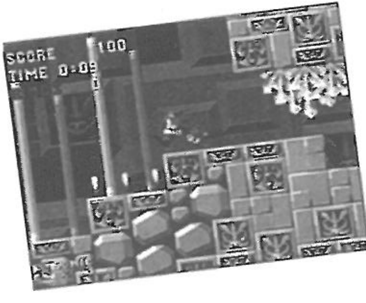
Nivel Dos. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Tres. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

MÁXIMAS PUNTUACIONES

Nivel Tres. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Cuatro. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:



Nivel Cuatro. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Cinco. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Cinco. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Nivel Seis. Acto Uno
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:



MÁXIMAS PUNTUACIONES

Nivel Seis. Acto Dos
Mejor tiempo:
Mejor puntuación:
Mejores anillos:

Chaos Emerald que se han conseguido (marcar cuando se encuentren)
Primera:
Segunda:
Tercera:
Cuarta:
Quinta:
Sexta:

Mejor puntuación final.
Nivel:
Acto:
Puntuación

Nivel:
Acto:
Puntuación:

- **Prince of Persia**

Mejor tiempo:

Nivel Uno
Tiempo restante:
Password:

Nivel Dos
Tiempo restante:
Password:

Nivel Tres
Tiempo restante:
Password:

Nivel Cuatro
Tiempo restante:
Password:

Nivel Cinco
Tiempo restante:
Password:

Nivel Seis
Tiempo restante:
Password:

MÁXIMAS PUNTUACIONES

Nivel Siete
Tiempo restante:
Password:

Nivel Ocho
Tiempo restante:
Password:



Nivel Nueve
Tiempo restante:
Password:

Nivel Diez
Tiempo restante:
Password:

Nivel Once
Tiempo restante:
Password:

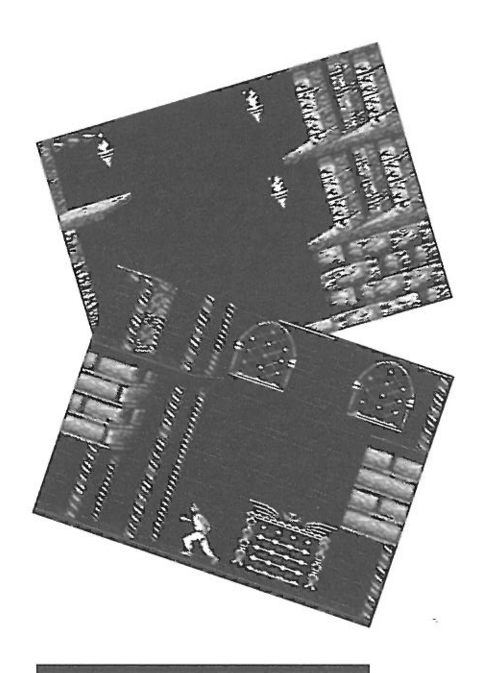
Nivel Doce
Tiempo restante:
Password:

Nivel Trece
Tiempo restante:
Password:

Nivel Catorce
¿Por qué escribes algo sobre este nivel? ¿no deberías estar ocupado besando a la princesa?

NOTAS

Para escribir sobre tus árbitros favoritos, los peores jugadores, las rutas a través de los laberintos y la clave para conseguir las esmeraldas, o si quieres puedes hacer pintadas de graffitti. Sí, se trata de la sección de Notas «a mano».



NOTAS

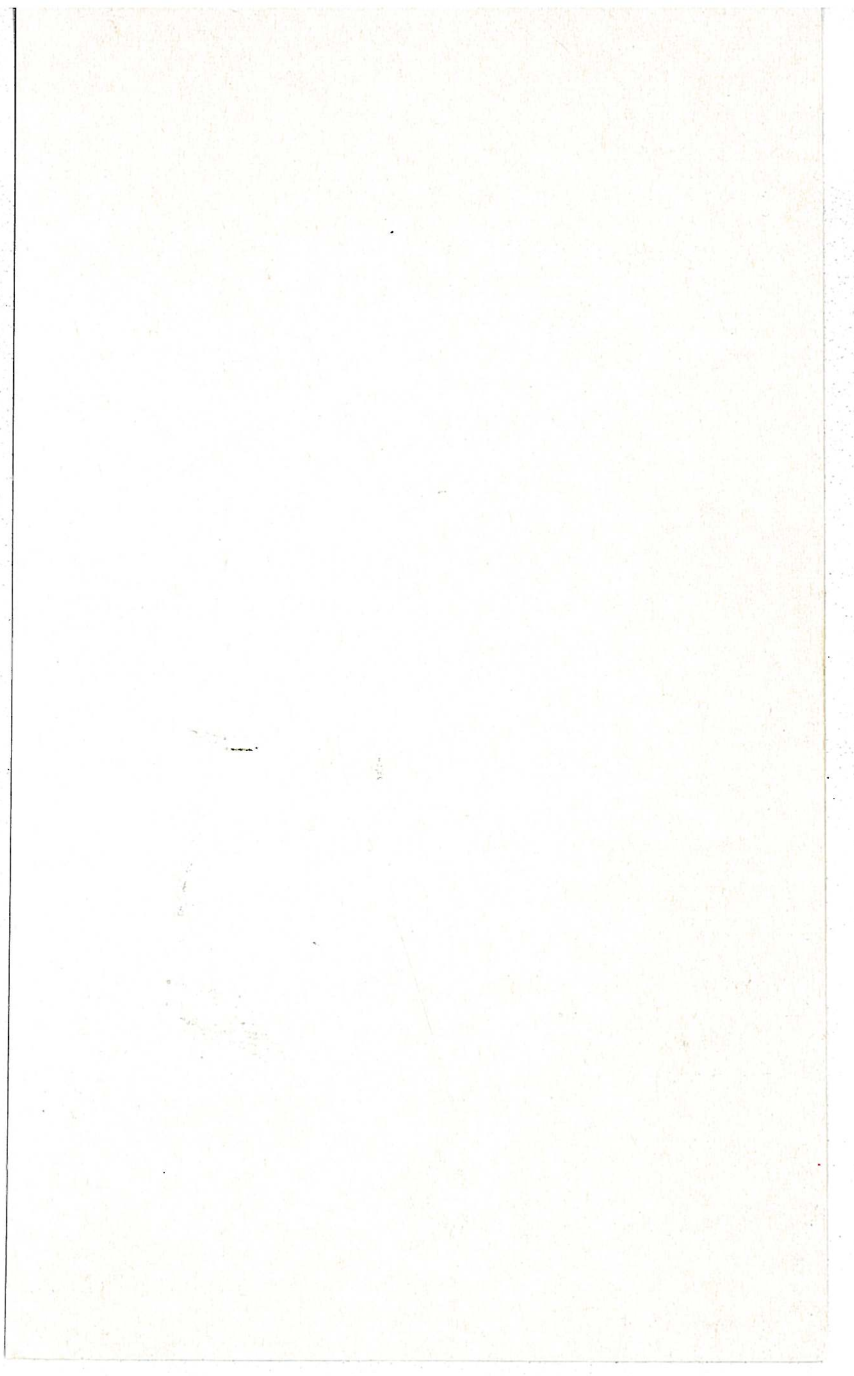
NOTAS

NOTAS

ÍNDICE

NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

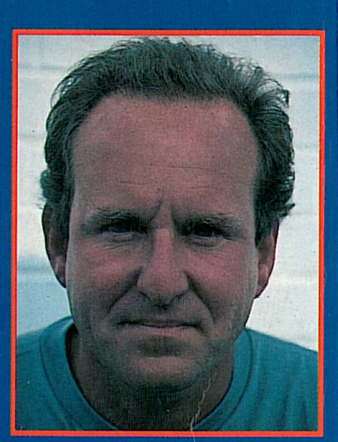




PRO - MASTER

VOLUMEN 1

¿Crees conocer bien
los juegos Sega?
PIÉNSALO DOS VECES...
Ésta es la guía OFICIAL
Sega de tres de sus mejores
juegos y te enseña todos los
secretos de Sega:

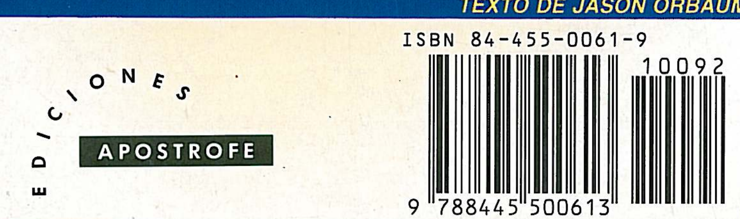


IAN LIVINGSTONE

- Cómo conseguir magníficas puntuaciones.
- La distribución de los diferentes niveles (incluso los escondidos).
- Los poderes de tus enemigos y la forma de luchar contra ellos.
- Consejos que te harán ser el primero en las tablas de puntuaciones.
- Historia del juego, los programadores y el cotilleo.

Si te tomas los juegos en serio, utiliza
Sega Pro-Masters.
Necesitas lo mejor para ser el mejor.

TEXTO DE JASON ORBAUM



ISBN 84-455-0061-9